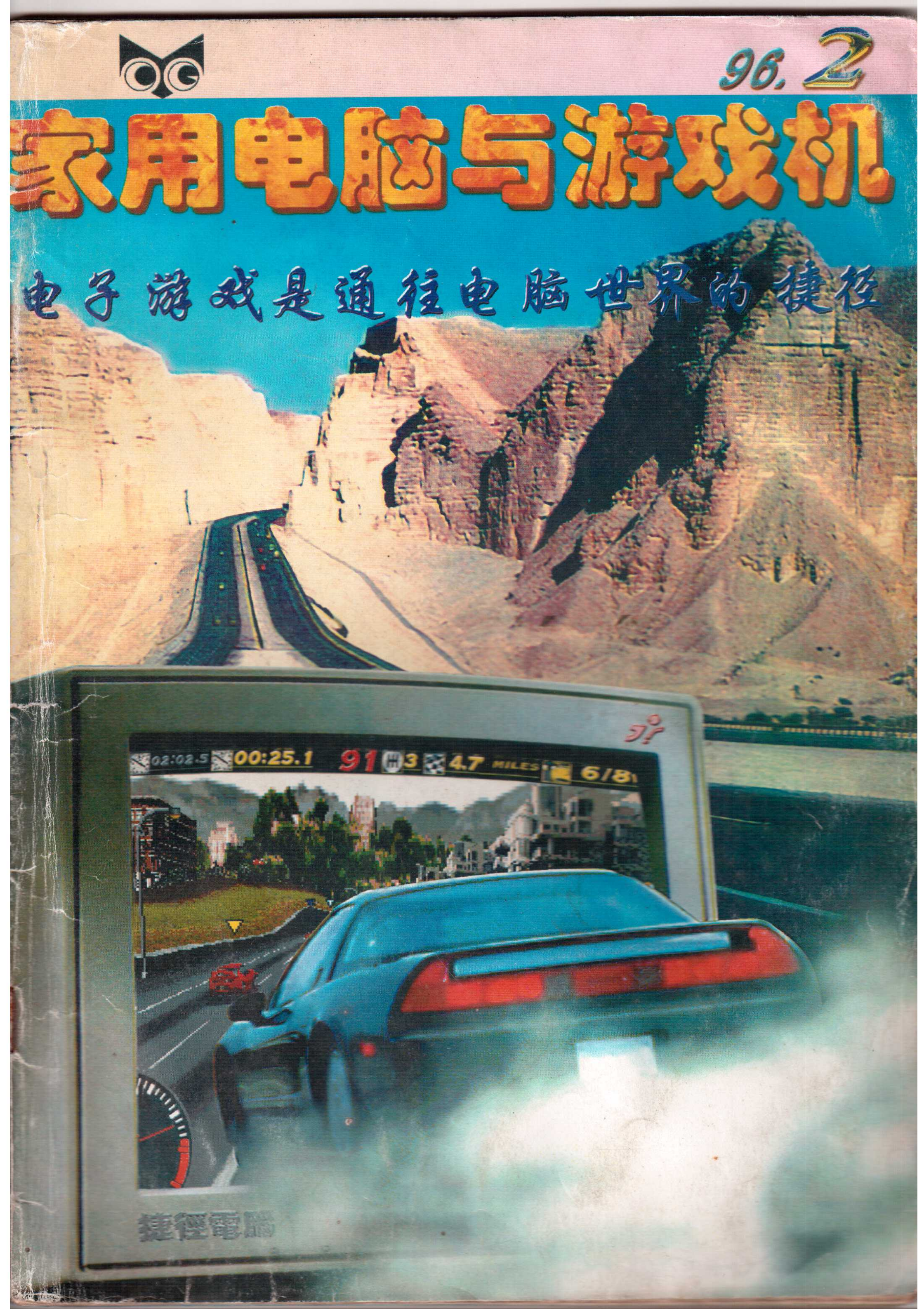

96. 2
家用电脑与游戏机
电子游戏是通往电脑世界的捷径
02:02.5
00:25.1
91
3
4.7
MILES
6/8
捷徑電腦

电子游戏与卡通

卡者，阻断、禁止也；

通者，放行、发展也。

卡通——即禁与放、杀与捧之关系。

今以游戏方式解释卡通二字并非出于玩笑，实是事出有因。

卡通是当今世界流行的艺术风格，它生动、夸张、风趣，为儿童所喜爱，也令不少成人侧目。

但身边众多卡通，皆为日货，民族文化似乎与之无缘。日前一次电视采访中，所有城市孩子都有日本卡通书，其中一小学生，自称有千册以上，而国产图书几乎一册没有，足见问题之重大。为此，在江总书记的关怀下，启动了中国儿童图书动画工程，从资金、人员、设备、税收政策方面给予支持，以发展中国之卡通，宏扬中华之文化。之后，《北京卡通》等刊物应运而生，国产动画新片也有计划。可见，对卡通是利用、引导、发展，而不是限制，更不是禁止。

由此想到了电子游戏。电子游戏与卡通有文化的内在联系，全球风行的多媒体技术也源于此。其对青少年的吸引力较之卡通图书有过之而无不及。

电子游戏发展至今已有十多年的光景，但在我国只有市场，没有产业，不仅没有象样的硬件，软件也只是准备起步。市场上充盈的各色日美游戏，既有出类拔粹的精品，也有工厂式生产的大量庸作。迷恋国外游戏，轻视民族文化，缺乏历史知识等不良趋向在游戏群体中已有显现，且随着电脑的普及和近来“次世代”机的热战而愈演愈烈。可以说，卡通现象正在电子游戏领域重演。

文化的双向交流利于民族的进步，但单向的渗透则是对民族文化的污染和侵蚀。当今宏扬民族文化，必须顺应市场趋势，利用所有最新成果，才能有效。为此我们呼吁：

1.教育界、文化管理部门应积极了解电子游戏，研究电子游戏，象对待卡通一样去支持鼓励电子游戏的健康发展；

2.电脑产业界、影视艺术界应积极合作，尽快形成中国电子游戏产业，莫要等三、五年后，再由中央领导去启动“中国电子游戏工程”，那样失去的将不仅是时间，还有宝贵的机会；

3.游戏者不仅应是通关的高手，更要做熟知游戏背景、了解游戏的文化内涵玩家。

卡通的流行附合人类审美发展的潮流；

电子游戏的风行，反映了个性发展的愿望和参与意识的强化以及对更高层次文化的追求。我们相信，有悠久的历史文化，有成熟的高新科技，有广泛的社会支持，我国的电子游戏文化将有一个光明的未来。

本刊编辑部



家用电脑与游戏机

1996年第2期（总第18期）

目　录

主办及出版单位：科学普及出版社

主　编：赵震东　　常务副主编：孙百英

电　话：4049342　4064624-2，-5（邮编：100009）

地　址：北京旧鼓楼大街西绦胡同13号西门

发　行：北京报刊发行局　订阅：全国各地邮局

刊　号：ISSN 1005-6793 / CN 11-3450/TP

广告经营许可证：京西工商广字第0010号

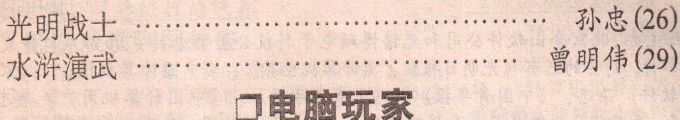
印　刷：煤炭工业出版社印刷厂

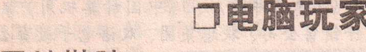
出版时间：每月13日　　定　价：4.90元

电脑组版：宋志勇　单非　刘雪凌　王越鹏

本刊启事

去年以来，本刊陆续收到游戏软件企业来函招聘人员，有志于游戏事业的各路能人也寻求圆梦的机会。为此，本刊愿牵线搭桥。凡具有美工、编程、策划能力的游戏爱好者，可来函自我介绍。我们将酌情向游戏公司推荐，以促进行业发展。



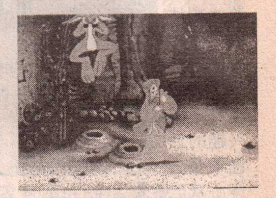




❐次世代浪潮

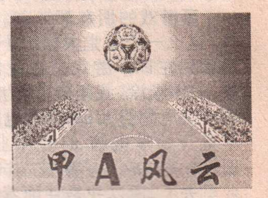
❐电脑玩家





❐电脑天地





❐文渊阁

❐广告信息



彩 版 目 录

'96游戏软件发展趋势研讨会侧记

本刊记者

新年伊始，由《电脑报》社主办，北京金山软件公司和光谱博硕电子科技公司协办的"96游戏软件发展趋势研讨会"在北京中软大厦举行。到会的还有《光明日报》、《计算机世界》、《中国计算机报》、《家用电脑与游戏机》月刊、《大众软件》杂志、《中国青年报》、《北京青年报》、《中国计算机用户》杂志、《电脑爱好者》杂志等重要媒介，还有前导软件公司、连邦软件销售公司、联想集团、双语电子教育公司、珠海金山公司、北京捷径电脑公司、美国电子艺界公司及部分个人。会议就游戏创意、游戏市场现状、软件版权保护、游戏文化的地位等许多热点问题进行了讨论。

珠海金山电脑公司总经理求伯君

谁想下海，先来游戏里试试



我是从94年底有制作游戏想法的。我也是个游戏迷，不爱玩或不感兴趣的话也不会去作游戏。热爱这个行业，才舍得花时间花精力去投资。

玩游戏的朋友都知道，目前市场几乎全是进口游戏。这么一个堂堂大国，面子上怎么样也挂不住，尤其是看到在日本游戏里把我们的三国历史写得乱七八糟，一塌糊涂，我问自己，为什么不自己做游戏呢？

搞电脑的人，离不开电脑。我今年31岁，20岁在大学里开始学电脑，84年毕业，正好是PC刚刚进入中国。中关村成立了新技术试验区，我就投入到这个行业里去了，所以我是伴随着中国的PC发展过来的，对此深有感触，我们的第一个游戏就是《中关村启示录》，这本身也是"中关村"对我的启示。

一个人想下海，又不敢，总是前怕狼后怕虎，因为辞职以后，没有回头路可以走，怎么办？我想最好是去电脑里先玩一下，先用电脑模拟一下：84年的中关村，去看看你有没有机会下海，去办一家公司，登记注册，租房，招聘人才，挖墙角，倒买倒卖，如果你不遵纪守法，偷税漏税，当然会受到工商局的处罚，碰到版权纠纷，打经济官司这样的事情。看看在游戏里下海有没有钱赚，如果说连电脑关也过不了，真下海还有什么意思，不如在国营单位里混日子好。

另外，我自己正在做一个模拟中国民航的游戏，纯属个人业余作品，包括策划，编程，搜集资料。因为我手痒，很想写出这个游戏程序来，估计一两个月可以发布。它模拟中国七大主要航空公司，让你来作总裁，也是属于策略性的游戏。为什么总要做策略性的游戏呢？这也跟我们的发展有关系。刚开始做，打斗类的、RPG系列的游戏会牵扯大量的动画，我们不擅长。而策略性游戏画面比较少，且多是静态的，比较容易实现，所以我们从策略性的游戏开始。其实很多家游戏公司开始的时走的道路都差不多。本身我是个航空爱好者，外出门在外，老坐飞机就想开个航空公司，但这个心愿不象开个电脑公同那么容易实现，实在没办不法，就先在电脑里模拟一下。

对付盗版现在有几种方法，最多的方法是加秘，像"软件狗"等。这些方法比较被动的。主动的方法一个是宣传，宣传正版游戏，另外一个就是社会服务。

光谱博硕电子科技（北京）公司经理赖维仁

游戏软件，前景可期



游戏软件是一种时代的趋势，目前已经到了一个新的发展阶段。游戏软件，前景可期。这句话听起来即乐观，又悲哀。这个市场正在成长，但是整体的大环境还不是特别好。不久前，台湾发表了一封家长致社会的公开信，反应小孩热衷电子游戏，功课下降。其实各国各地区都有这种情况，对此要疏导，不要围堵，应提供一个优良的环境，让好节目不断出来，使游戏市场进入良性发展。



我们去年来北京，办了这家公司，并创下了中国最便宜正版软件的记录——29元人民币（五子棋大师）。但是卖得不是特别好，因为没有什么利润赚，这是一个鸡生蛋蛋生鸡的问题。

今天请大家来，希望通过同业之间的探

讨,确定游戏软件正确的市场定位;通过媒体的呼吁,使大众建立文明的软件使用习惯。

前导软件公司总经理边晓春

把游戏卖到国外去

我们这伙人原来是先锋的,然后从IDG找了点风险投资,成立了“前导”。目前正在制作Windows95上运行的三国系列游戏,第一部叫“关渡”。



我们所以从电视游戏转到电脑游戏上来,出于两个原因:一是95年下半年开始电视游戏机、学习机市场下降,原有技术失去市场;二是95年以来PC机销售明显上升,达200万台,96年将会更多。这么多的家庭买电脑,而且是多媒体电脑,玩什么?我们应该毫不含糊地说,家用电脑在家庭的主要用途就是玩!这是一个巨大的市场需求。

正版游戏市场的一个迅速增长期即将到来。但大陆市场的软件价格不能太高,否则会遭到惨败。出路只有两条:一是降低开发成本,二是出口,卖到国外去。我们的是第一个作品“关渡”已经出口的日本。

联想集团公司微机软件销售部经理刘东红

我谈点个人的想法



联想是一个大的集团公司,我们的电脑硬件通过各级代理,销得很好,有许多现成的销售渠道。我们知道谁是电脑的用户,谁最需要软件。我们进了很多公司开发的软件,希望把这个渠道用起来,发展软件销售。但一年作下来,有很大的困惑。我们发现,有些事情现有的渠道办不到。硬件客户普遍不愿买正版,要装盗版软件。正版软件卖得不好。软件价格降价格下来之后,百姓可以接受了,但发行商、代理商的利润却没有了。我们有钱,但投资是要求收益的,如果发现投资之后无所收获我们就不会去作。我们不知道发展自己看中的软件怎样保护自己的利益。

《家用电脑与游戏机》月刊副主编孙百英

要为游戏正名

大家谈了许多游戏市场的问题,但我特别要强调当前为游戏正名的必要性。目前电子游戏仍遭到广泛的抵制,不少地方视其为洪水猛兽,称之为电子鸦片。这种市场阻力是任何软件的发展不曾遇到的。电子游戏是很好的娱乐形式,是一个潜力巨大的新兴产业,对未来教育变革意义重大。不明确它的应有地位,顺利发展是不可能的。

《计算机世界》报记者朱春燕

对游戏的误解确实存在

我觉得孙先生说的很重要,现在应给游戏软件正名。《计算机世界》发行量很大,是在国内计算机界影响最大的报纸。当初曾设想在软件版开设游戏专栏,后来好多人都来劝我们说,你要办游戏,就算把你们给砸了。

北京金山软件公司经理雷军

我不下地狱谁下地狱?!

培育市场要有一个投资期,不要急于赚钱。我们第一个游戏投了50万,可能成本都收不回来。一个朋友问我:“你们作游戏96年赚不赚钱?”“不赚。”“97年呢?”“97年没把握,98年应该赚!”朋友又问“为什么不在98年再作?”我说“如果我们都等到98年才去作,那市场成熟就要拖到2000年以后了!”所以我们要有一种责任感,就是“我不下地狱谁下地狱?!”的精神。我们先不赚钱,从我作起,软件开发商,要作先投入!

联邦公司的出现,是一个新的起点,它标志着市场化的大分工的开始。希望有更多的软件销售组织,承担更多的义务。销售不成问题,主要是进行市场策划。它不只是销售,而应承担更大的责任。

媒体也作宣传。今天有这么多的媒体到会,说明大家感到游戏软件是未来发展的一个趋势,既然如此,能不能把这个趋势告诉读者,告诉大众:

1.要玩正版游戏软件,要花钱。这是积极的、文明的、天经地义的;

2.正版软件也买得起,游戏软件是消费品,买回家只玩一两次就值得;

3.媒介尽快刊登游戏市场的排行榜,使读者知道新游戏的发行消息和对当前游戏的社会评价。

企业界肺腑之言,震撼了我们的心,每一个热爱游戏文化的玩友,也不会无动于终。不要只埋怨国产游戏太少、太差,我们也应作点什么。支持正版软件是玩友起码的态度。



电子艺界进入中国！

○本刊记者 阿魔

玩过《双子星传奇》、《创世纪八》、玩过《FIFA足球》、《福尔摩斯探案》以及《魔法飞毯》的朋友没有不知道"电子艺界"的(ELECTRONIC ARTS)。令人惊喜的是，"电子艺界"成为第一家进入中国的外国游戏软件公司(集团)，已在京"着陆"，在中国与世界同步销售电子艺界的最新及最经典的游戏软件。新年前夕的一个晚上，我在海淀的一座高楼中见到了北京办事处副总经理周芳女士，就一些关心的问题请她做答。

■记者：请问周女士，"电子艺界"是一个什么样的公司？其在美国及世界游戏界所占的地位如何？

●周芳：电子艺界初创于1982年，总部在美国加州，是世界最大的交互式娱乐软件开发商和经销商，曾获欧洲和美国600多项杰出软件产品奖。这些软件支持各类先进的娱乐系统如Sony Playstation, Sega Saturn, 3DO Interactive Multiplayer以及卡式电视游戏系统如Sega Genesis和Nintendo Entertainment System,IBM兼容机和Macintosh个人电脑。

象贵刊介绍过的Bullfrog,Origin等都是电子艺界的全资子公司,Electronic Arits Victor是我们和JVC的合资公司,Creative Wonders是我们和迪斯尼合办的。

■记者：我注意到"电子艺界"是第一个进入中国的欧美大型游戏软件公司，为什么选择在中国大陆发展事业？在目前中国游戏业还没有完全定位的情况下，在一些台港及日本的同类公司徘徊与观望时，"电子艺界"进入中国大陆有着什么样的意义？

●周芳：这与电子艺界一贯奉行的经营宗旨有关。电子艺界已经建立了广泛的销售和分销网络，包括美国、加拿大、英国、法国、德国、瑞典、西班牙、波多黎各、澳大利亚、新加坡、香港和日本都建立子公司和销售处，中国可以说是娱乐软件最后一片未开垦的处女地，其吸引力是毋庸置疑的。但是进入一个游戏业还没有定位的市场，意味着风险，其它公司的徘徊和观望是可以理解的。电子艺界对中国市场充满信心。早在95年上半年就开始对中国市场调研，现在正在筹建中国办事处。第一批游戏软件一月下旬进入中国。值得一提的是，这批产品的发行是和世界其它市场同步的，意味着中国市场已经与全世界100亿美金的娱乐大市场接轨了。

■记者："电子艺界"首批给我们带来了哪些新游戏呢？

●周芳：有5个部分汉化的产品，有长达十几页的详细中文说明和包装，让不习惯英语的中国玩家最大限度的享受一流游戏，也让略通英语的人得到享受原版软件，学英语的机会。如"FIFA96足球"在95版基础上开发的新节目，国际足联237支球队3800多名队员任你点将，北京电视台"电脑时代"介绍时，不明真相的人会以为是一场足球实况转播。这个游戏刚发行两周，销量达到40万，有望打破世界销售额纪录。这也是电子艺界进入中国打头阵的节目。

第二个节目是《极品飞车》。专家称之为赛类游戏的极品。恐怕吸引的不仅是游戏发烧友，汽车和音乐发烧友也会珍藏一片。想想法拉利、兰博基尼、马自达、道奇等八种超级赛车由你选择，有震憾效果的音乐伴你驰骋于风光迷人的山径、海滨、荒漠、峡谷，何等滋味，还有存贮回放功能，令你反复品味赛中的精彩之处。

《魔毯二代》是Bullfrog公司出品的魔法飞毯的升级产品，被评为欧洲95年度最佳游戏。

《遁入黑暗》采用了一项新技术，用红外线相机抓拍人物(该节目人物中的服饰有紫外感光系统)动作，赋予该节目电影效果。

《双子星传奇》有三个英文名字。在欧洲叫Little Big Advanture,在美国叫Relentless,在日本叫Twinsens Adventure。不管叫什么名字都很受欢迎。贵刊对此有过专门的介绍，看来贵刊对国际动态有很好的跟踪。

■记者：这些原版的游戏价格很贵吧！我知道这样的光盘游戏在美国最少也要80美元左右，折成人民币再加上关税，对于国内工薪阶层的玩家来讲，能买得起的人不会太多吧？

●周芳：我们的建议零售价是百元左右。

■记者：我真不敢相信只有百元左右，而且还有全套的中文说明。(几年前还花两百多元买过8位游戏卡呢!)“电子艺界”真的会这么做吗？百元左右零售将如何回收巨额的游戏开发及制作成本呢？

●周芳：不错。上面提到的几个节目，开发成本都在一百万美元以上，公司决策人物Mark Lewis和高杰先生等人对中国市场的了解很深，采取了倾斜的政策。

■记者：您刚刚谈到Mark和高杰，对我们国内的玩家来讲还比较陌生，可否再谈谈他们的情况？

●周芳：这两位先生的确为电子艺界进入中国立下了汗马功劳。Mark是国际业务高级副总裁，每周要飞行14个小时以上，凭他的资历和财力完全没有必要这么没日没夜工作。他当年从事教育工作，改行的原因就是为了让人们Have something interesting to do。他相信中国人会乐于接受游戏这种积极的娱乐方式，他愿意把到海滨别墅安度晚年的幸福放后几年。

高杰是中国业务总经理。听了他的名字，还以为是中国人。别上当！他是个原装的美国鬼子，是电子艺界里的少壮派、亲华分子，以每个月能来中国一星期为荣，爱吃中国菜，说中国话，唯一没有汉化的就是早晨必有三杯咖啡下肚方肯工作。下回你和他聊聊，说不定他冷不丁会引用康熙1763年说过的一句话来论证观点。

■记者：很想有机会见见他们，听听他对世界游戏业的一些最新的看法。

●周芳：电子游戏是一种新文化、新载体、新艺术，是站在电影、电视、电脑这些先驱肩上的巨人。电影是百岁老人，虽然杰作无数，难免步入沧桑；电视正当壮年，如日中天；而电子游戏则象早晨七八点钟的太阳，前途无量。不仅是孩子的游戏，更是成人的梦想。贵刊的副标题提到游戏对于学习电脑的意义，人们还可能从不同的游戏中体悟人生哲理，培养心性。现在国外有一些Edutainment软件，溶教育与娱乐为一体成为一种新型的教学媒体。电子艺界今后也会带来这类软件。

■记者：面对迅速发展的中国游戏市场，“电子艺界”中国公司下一步有什么打算呢？

●周芳：电子艺界还要起到桥梁的作用，在站稳脚跟之后，要开发具有中国文化特色的节目，并通过我们的全球销售网络让这些游戏走向世界。我们要寻求合作伙伴，建立游戏制作室。中国有五千年的文化积淀，游戏是文化的新载体。每个公司都得赚钱，成功的公司可能不仅仅要赚钱。

■记者：我们前面谈到过原版游戏的价格问题，那么，您对价低质次的盗版游戏如何看待呢？

●周芳：盗版一直是许多软件公司头疼的事。市场需求就象一桌丰盛的宴席，正版公司是主人，主人未登堂入室，小贼难免猖獗，一时先爬上桌来。正版公司要收回市场，小贼们下台是迟早的事。当然正版公司打击盗版的有力举措之一就是使价位尽可能接近消费者的购买力。

■记者：我相信优秀的原版游戏只要在价格上能体谅中国的消费者，必然会赢得市场，赢得玩家。发烧音乐碟两百元我们能接受，百元左右的原版光盘游戏当然不成问题，因为大家都是Hi-Fi友啊！对了，听说北京电视台电脑时代的游戏版将由“电子艺界”赞助。请谈谈这方面的情况。

●周芳：电脑时代可能是国内唯一的电脑专栏电视节目。从96年1月起，我们为其游戏版块提供支持，介绍本公司和其它公司的好节目。

■记者：为什么不都是“电子艺界”的独家产品呢？

●周芳：游戏是一个新产业，不是某一个公司的私产。我们美国公司就为Motion、NovaLogic, 等8家公司代理产品。英国公司为LucasArts、Gremlin, 澳大利亚公司为Maxis, 日本公司为Interplay公司代理产品。电子艺界作为这个行业的领头雁，愿意与同行共同发展，希望给中国带来更多的精品。

……

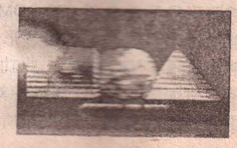
初次与“电子艺界”公司接触，彼此都有说不尽的话题，在我即将结束这次采访时，周芳女士描述了她心中的一幅漫画：

画面一分为二，一半是一个发福的中年“老美”，蜷坐在宽大的沙发上，一手拿着薯条，一手拿着遥控器，浮肿的双眼茫然地在看着TV广告。而另一边，一个精力充沛的人双手飞快地敲击着键盘，炯炯有神的双眼正注视着电脑中那个奇妙的三维世界……

我想喜欢游戏、接受游戏、理解游戏、深爱游戏的人必是异乎寻常的。这似乎标志着一批“新人类”的形成。

走出“电子艺界”北京办事处已是夜幕低垂、星瀚灿烂，我脑海中仍浮现着周芳女士描述的那幅画面。游戏不仅是高科技时代的一种新娱乐，更是一种全新的文化。它以其蕴含丰富的文化内涵和独具的诱人形式，对整个时代造成了巨大的冲击。我对这一新兴的行业充满信心！

最后我要对积极促成这次采访的玄狐攻关小组的王斌先生、曲洋先生表示由衷的感谢。玄狐小组不仅仅是一群出色的玩家、作者，更是编辑部的朋友和参与者。他们对游戏的理解与热爱以及勤于行动的种种努力，让我敬佩！





■文/吴波

土星机发售一周年纪念会盛况空前

1995年11月23日～25日，在日本丰岛园召开了题为“丰岛园VS世嘉土星”的纪念会，以纪念世嘉土星发售一周年。

会场展示了土星机在年底将要发售的一系列软件新作，吸引了大批“土星人”前来试玩。其中最引人注目的节目，仍是12月1日将发售的土星版《VR战士Ⅱ》。

另外，1996年春季将要发售软件的制作发表会及《VR战警》和《VR战士Ⅱ》游戏大会，在此次会场同时举行。11月23日，为电视卡通片《VR战士》片尾主题曲配唱的比比昂丝小姐也登台献艺，一展歌喉。

SNK公司的新战略

SNK公司决定将于1996年春加入索尼游戏站(PS)行列，为索尼游戏站移植SNK公司的王牌格斗类游戏《95格斗之王》、《侍魂——斩红郎无双剑》以及《REAL BOUAT饿狼传说》三部游戏。但具体的发售日期和价格未定。另外，SNK公司还打算开发适合PS机的3D效果游戏。无疑，这不仅是PS玩家们，同时也是SNK格斗类游戏迷的福音。

日立发售“向导土星”

1995年12月6日，日立公司发售了配合汽车使用的，作为导航向导的“Hi--SATURN”。该机外形比目前的土星机稍小，但其直线形的机体和复杂的功能按键，看上去让人感觉相当不错。

该机不仅可以使用日本通用的道路引导导航软件(CD-ROM)，还能够通过土星机强大的多边形处理功能来实现“VR导航”。此功能可以使司机如同在玩3D赛车游戏一般，更直观地观察到自己汽车所处位置以及公路地图，操作十分便利。当然，该机也与一般的土星机一样，完全兼容土星机的游戏软件，也可以在家中连接电视操作。该“Hi--SATURN”另配有一种专用车载显示器。

新型NEO · GEO将发售

SNK公司最近公布了其新型NEO · GEO-CD游戏机的外貌。该机被命名为“NEO · GEO CDZ”，新型机比目前的“NEO · GEO CD”机机身小了一圈，同时机身由黑色变成了浅蓝色。该机装备了倍速光驱(2×CD-ROM)，读盘速度自然快了一倍，由于CPU仍使用Z80A和68000，所以仍属于16位游戏机，该机于1995年12月29日发售，价格开放。

《勇者斗恶龙Ⅵ》发售

1995年12月9日，期待已久的SFC的RPG大作《DQ》系列的第六部——《梦幻大地》终于发售了。同以往一样，抢购“勇者”的游戏迷们排成了长龙。

日本新宿的电玩专卖店从9日凌晨零时开始发卖，大约由400人组成的长龙早已在店外跃跃欲试。池代的另一专卖店从9日清晨7点钟开始发售，12月寒冷的天气下，1000人左右的“勇者迷”翘首为盼，人头攒动。这两家店各进了大约10000多盒卡带，而在9日当天就被抢购一空。据制作商INIX公司讲，《勇者Ⅵ》是第一个突破150万盒的软件(实际推出170万盘)，以前一般的发售量大约为120万盒，这次抢购风似乎已是意料之中的事。

游戏软件价格新趋势

最近任天堂公司宣布，将1996年2月以后发售的SFC软件的最高价格进行调整，价格由以前的9800日元降到7500日元。任天堂公司陈述其理由是：1996年4月21日发售任天堂64(UN64)，最高价格限定在9800日元，因此，SFC软件的价格向下调整，使其出现差别。

不仅是任天堂公司，其它各公司的任天堂机的软件价格也将向下调整，幅度约为30%，保持在8000日元左右。

世嘉否认与3DO共同开发64位游戏机

95年12月29日，日本三大报纸之一“读卖新闻”的朝刊上登载了一条令人皆惊的消息。“世嘉已同松下电器达成协议，将在96年秋发售同一规格的64位游戏机。”据此消息，世嘉将加入松下的“M2”系统，研制其64位游戏机。

此消息一出，业界哗然。在此之前，海外曾流行过类似世嘉将发售在M2系统上改造的64位游戏机之类的传言，而世嘉方面对此持全面否定态度。在松下独自购下M2系统之后，二社合作的传言也渐渐烟消云散。而作为日本新闻媒介主流的“读卖新闻”，在其正版上刊登此消息，无疑使刚刚平静的海面又激起惊涛骇浪，业界对此反应强烈。然而世嘉方面对此事再一次持否定态度：“以上消息完全不属实。”12月30日，“读卖新闻”的朝刊登出了与前一天完全相反的新闻：“世嘉与松下尚未达成协议。”至此，一场风波渐息。

世嘉全日本赛车大会召开

95年12月24日，世嘉公司举办的全日本赛车大会在横浜市召开。世嘉公司的三部招牌赛车游戏“DAYTONA”(梦游美国)、“SEGA RALLY”(世嘉拉力赛)、“INDY500”(印地500)分别设在三个不同赛场，吸引了不同口味的赛车迷前去一决雌雄。参加这次大会的78名赛车手经过全日本各地严格挑选，全部是出类拔萃的高手。经过紧张激烈的比赛，名赛场均选出了其佼佼者，被授与“95日本赛车迷”奖杯。

“游戏人生”
漫谈RPG游戏的角色塑造

■文/毛凯

“滚滚长江东逝水，浪花淘尽英雄”，我自认不是英雄，但我肯定是一个RPG游戏迷。每当我历尽艰辛千曲百折打通一关而欢呼雀跃时；当我面对一道难题苦思冥想百思不得其解时；当我偶遇一见钟情清纯脱俗的女主角而砰然心动时；当我无法挽救曾经并肩作战浴血疆场的战友而禁不住潸然泪下时；当我终于面对片尾那如血的夕阳大海而心潮澎湃难已自抑时，我总是忍不住要问自己：“我真的是在游戏中吗？”

我当然是在游戏中，从现实的角度看，我所面对的不过是一台称为计算机或游戏机的机器以及一串由1和0排列组合而成的代码。然而，这却并不是全部。

其实，当你在计算机前坐下启动游戏的那一刻起，你的生命就已被赋予了一种新角色、新的色彩。一个广阔的神秘莫测的虚构世界正徐徐展开，你就这样踏上了另一条富有传奇色彩的人生旅途。许多在现实生活中你不敢做、不能做、甚至你从来没想到过的事情都会一一发生在你眼前。在这里，你必须丢掉一切胆怯、懦弱、迟疑、懒散；用勇敢、坚韧、智慧、善良、责任感武装自己；你必须努力让自己成为另一个人，甚至是一个你自己也认不出的人。从这个角度讲，你已经脱胎换骨了，你塑造了一个角色，你也重新塑造了自己。

这正是RPG类游戏不同于其它打斗类、战斗类、策略类等游戏的特点。角色塑造始终是RPG游戏类的成败关键，而角色塑造的目标在于让游戏者获得最大程度的角色认可感。进入游戏便意味着进入角色，你就是主人公，主人公就是你，你悲彼亦悲，彼喜你亦喜。共存共荣，同心同意。

那么，怎样才能使RPG游戏最大程度地获得游戏者的角色认同呢？依笔者看，主要有以下几条：故事情节、角色定位、游戏氛围。

从原则上讲，故事情节乃是一个RPG游戏的根本，好比一个人的骨骼。一个没有内容或者情节空洞乏味的RPG游戏即使外表再豪华艳丽，也是“金玉其外、败絮其中”，刚开始也许还吸引一下游戏者，但玩一会儿必定兴趣索然，拂袖而去了。然而，什么是好的故事情节呢？首先，一个好的故事情节应该是健康向上的，它应该充分挖掘人类内心追求真善美的精神，而不能过分渲染暴力、诡计、色情等阴暗面。象《笑傲江湖》、《仙剑奇侠传》、《轩辕剑》等都是十分成功的例子。它们的故事所表现出的爱情、侠义、智慧、探险等主题，让人久久不能忘怀。其次，一个好的故事应该使情节可以最大程度的调动游戏者的兴趣，激发游戏者欲罢不能探求谜底的精神，那种象白开水一样过于平直的故事情节很难让人感受到历尽了“山穷水尽疑无路，柳暗花明又一村”后的成功的喜悦。当然，故事情节曲折起伏不等于晦涩难懂，保持自然流畅的叙事风格，维护相对单一的情节发展线索，游戏才能脉络清楚，层次分明，过分强调复杂的技巧，最后只能逼着游戏者去用GB之类的游戏工具，到了这个份上，这个游戏恐怕也已经失败了。

故事情节很大程度上决定了角色的定位，通常不同类型的故事情节决定了不同的角色性格。惊险恐怖风险莫测需要的是勇敢顽强的品质，神秘魔幻需要的是富于探险的精神，曲折反复需要的是坚韧不拔的毅力，谜雾重重需要的是聪明伶俐的智慧，更多的情况则是一种角色性格的混合体。然后，角色定位还应充分考虑到现实世界与游戏世界的差异，还是那句话：“来源于生活，又高于生活”，过分脱离现实的角色性格会让人有不真实的感觉，这样游戏者就不能很好的融入角色；过分现实化的角色性格又让游戏者感觉不到游戏幻觉的魅力。

游戏的氛围也是一个RPG游戏的重要组成部分。游戏的氛围实际上包括了游戏的表现技法，风格意境等多方面。例如现在，越来越多的RPG游戏不满足传统的相对静止的画面，呆板的人物造型，开始逐步融入其它类型游戏的表现手法，如ACT擅长的视觉效果，SLG擅长的复杂场面等，并且借用电影"蒙太奇"手法，在关键点关键情节来渲染气氛，以图达到震憾人心效果。而声音也不像过去只是简单的背景音乐，而是随着情节、场景、人物的变化，有时激昂，有时悲伤，有时神秘，穿透力极强。好的RPG游戏非常注重风格意境的定位，象《MYST》（神秘岛）主要把握了“神秘”的风格，无论是岛上的风光、建筑、机械等，无不着力渲染这一点。而《仙剑奇侠传》则充满了中国古典美的韵味，象游戏一开始就是一幅极具中国风格的山水画，一群仙鹤飞向烟云缭绕的群山之中，配以清雅脱俗的背景音乐，给人一开始就留下了深刻的印象。游戏中随处可见精致的中国古典园林，而诗画般的结尾更是把剧情推向高潮，回肠荡气，感人肺腑。这一切无不体现了作者独具一格的品质与匠心，极有感染力，游戏者因此而获得的角色融入感和巨大的精神满足，真是无法用语言来描述。

然而，写到这，我不禁想起了曾经看过的一本小说，说是到了未来社会的某一天，人类全都足不出户了，无处不在的计算机网络构成了人类生活的虚拟社会，每一个人都可以按照自己想要的样子给自己塑造一个角色，在这个虚拟社会中完成一切工作、交谈、日常事务，从而再也不用面对真正的人了。我想到了那个时候，人类的悲哀可算到达了顶峰。游戏所赋予游戏人生是为了让游戏者熏陶自我，超越自我，从而更加勇敢的直接面对真实的人生，而决不是教游戏者躲避逃脱现实的生活，只有这样，才能达到“既在其外，又在其内”的游戏境界。此乃题外话。



一、绪论

《街霸》(Street Fighter)又译为《街头霸王》等,简称SF。你对它陌生吗?或许仍记忆犹新吧!对它的印象如何暂且不论,不论过去,现在依然有着众多的支持者。该作品被日本人誉为"开创了格斗类游戏的纪元";而山姆大叔尊为"经久不衰的经典"。正是《街霸》的出现,才使得游戏界掀起了"动作革命"的狂潮。

《街霸》自推出至今历时八年之久,经历了多次的改编、移植,使其日臻完美,那么它到底有多少个版本呢?在日本以及其他地区的发展如何呢?请往下看。

二、正史

(日本部分:1987年秋~1995年底)

Street Fighter(1987年8月):

日本卡普空(CAPCOM)公司的街机版《街霸》原作。它一改以往"格斗游戏"的概念,创立了"必杀技"和"对战"体系,属横版通关类作品,玩家可选择"阿隆"、"阿健"两人之一,一路拼杀,最终战胜恶棍——泰拳手沙加特(SAGAT)。

Street Fighting(1989年12月):

《血战街头》是哈德森(HUDSON SOFT)公司为PC-SCD(或称为T-16)机移植的以CD盘为媒体的作品,与原作差别不大。

Street Fighting II(1991年3月):

《街霸II》(即"八人街霸")是卡普空公司的又一成功之作,它除增加人物外,将"必杀技"等系统作了一些调整。

Street Fighting II'(1992年4月):

《街霸II DASH》街机版上市。这是在增加四天王后,以对战为主的版本。

Street Fighting II(1992年6月):

《街霸II》超级任天堂版发售。

Street Fighting II TURBO(1992年12月):

《街霸II TURBO》街机版登台。此版调整并新增了"必杀技",且出招速度异常迅猛。

Street Fighter(1993年6月):

日本电器(NEC)公司主机的PC-ENGINE有了《街霸II》了。

Street Fighter II TURBO(1993年7月):

《街霸II TURBO》超级任天堂版发售。

Super Street Fighter II(1993年9月):

《超级街霸II》街机版发售。本版又多了四个新面孔,同时修改了"必杀技",加入了"连击技"。

Street Fighter Plus(1993年9月):

《街霸Plus》世嘉五代机版本上市。

Street Fighter II'(1993年11月):

《街霸II DASH》X68000个人电脑版出现了。由于使用新的电脑技术,清晰度有了明显的提高。

Super Street Fighter II x(1994年3月):

《超级街霸II x》街机版推出。本版加入了一个隐藏杀手"豪鬼",作品更具挑战性,并使《街霸》达到一个高潮。

Super Street Fighter II(1994年6月):

《超级街霸II》超级任天堂及世嘉五代两个版本几乎同时发售。

Super Street Fighter II(1994年10月):

《超级街霸II》FM TOWNS家用电脑版发售。这在电脑玩家中引起轰动。

Super Street Fighter II x(1994年11月):

《超级街霸II x》3DO版推出。《街霸》作品首次搭载上次世代系统,同时也使3DO在日本获得了软件上的强有力支持。

Street Fighter Zero(1995年6月):

《街霸前叶》或译为《少年街霸》街机版出现了。它一反常规，打破了《街霸Ⅱ》延续的局面，设定了许多新的成份。

Street Fighter Real Battle an Film(1995年9月):

《真人街霸》世嘉土星和索尼游戏站两个版本同时出现。这是卡普空公司为了保持《街霸》的势头，在次世代机上"Try Next"(再试一把)的改造计划。内容、情节取自同名电影。

Street Fighter Moive(1995年底):

《街霸剧场版》将分别推出世嘉土星、索尼游戏站和3DO三个版本。内容讲述的是:玩家要精心培养一名机械勇士，最终挑战号称最强的格斗家"阿隆"。它取材于剧场版动画《街霸Ⅰ》，是一款全新的游戏。《街霸》的第二春天能否到来，还是让我们拭目以待吧！

三、分史

(美国部分:1987年秋～1993年底)

㈠、《街霸》早期作品

《街霸》在美国出现是1987年秋，街机原作是从日本引进的，日美两版的区别在于部分角色名字上的差异，其原因在于日美贸易协定所限。

Street Fighter(IBM-PC)

《街霸》个人电脑版，由编程者麦肯罗·泰兰特(Micro Talent)引荐给美国电脑玩家。本版中人物造型甚少，声音、操作不尽人意。它只是《街霸》的雏形，它取消了在泰国决战的场景。不知何故，1992年由美高达奇(Hi-Tech Expression)公司再版，情节、场景都无任何改动。

Street Street(TG-16 CD-ROM)

《血战街头》是日本哈德森公司为TG-16主机移植的。这也是首次使用CD-ROM的作品。它与街机原作相似，但由于音乐、音效极差，并未展示出CD的魅力。更为糟糕的是带有日本味的美语，令人倒胃。在此有幸的是结识了巴洛克和维加，至于为何更名，鬼才晓得！

Street Fighter 2010-Final Fight (NES)

《街霸2010——最终之战》美卡普空为任天堂制作的。本版中大英雄阿健拜塞博提克斯(Cybotics)为师，别问这是为什么！传说此版中人物众多，很难找全，不信就去试试。



㈡、《街霸Ⅱ》:世界斗士

Street Fighter Ⅱ (SNES)

1992年4月，《街霸Ⅱ》超任版推出。这层神秘面纱被美卡普空掀开。

与此同时，卡普空公司还在德州的圣安托尼奥，阿克米(ACME)街机上展示了另一作品——《街霸Ⅱ:Champion版》，曾传言将移植到超任上，但没有移植。

Street Fighter Ⅱ (IBM PC)

1993年9月，美国金色(Us Gold)公司进行了移植工作，也许是受到第一个PC版的影响，最后由高达奇公司完成移植。此后又移植给阿米加(Amiga)主机，这个版本10个月之后，在欧洲大陆登陆。



Stree Fighter Ⅱ TURBO(SNES)

1993年夏季，《街霸Ⅱ TURBO》以20M的容量，戴着"超任第一卡"的贵冠走向市场。本版中以12位角色，出招迅猛、火爆，大受欢迎。同时，通过主菜单也可选择常规对战的模式。

㈢、《街霸Ⅱ》:挑战版

Street Fighter Ⅱ :Special Champion Edition

(Genesis)

1993年夏末，拥护世嘉的玩家梦想成真。《街霸Ⅱ DASH》以前所未有的24M容量出现了，它创下了家机卡带容量的纪录。本版提供新颖的分组对战模式，玩家可以分别挑选队员进行组队对阵。

Street Fighter Ⅱ :Champion Edition(Duo/TG-16)

《街霸Ⅱ》要在NEC主机上移植的传言，在日本本土历时了一年半之久，可NEC公司对此一直默不作声。直到1993年4月，一个容量20M强卡，而非CD-ROM盘，出现在美国夏季消费类电子产品展示会(CES)上，尽管这一举措令人费解，还是引起了玩友的振动。该版在美的销售令人担忧，原因在于:美国的销售由美TTI公司负责，但当时TTI公司危机四伏、银根吃紧、市场萎缩，这给其销售带来阻力。

㈣、《街霸Ⅱ》:新的一代

Super Street Fighter Ⅱ :The Next Challengers

(Arcade)

《超级街霸Ⅱ》街机版登场了。1993年对于《街霸》来说，真可谓大红大紫之年，随9月份的来到，更将《街霸》推上巅峰。

这款《超级街霸Ⅱ》再次增加了四名角色，人物造型、场景画面均有改变。特别是全新的格斗招式，必杀技以及超必杀技，这些调整无疑使这款《街霸》之作当之无愧地成为了1993年度街机上最热门游戏。

与此同时，一个难题也由此产生，这就是《街霸》作品能否青春永驻呢？还是让时间来回答吧！

四、野史

(港台地区《街霸》的改版)

《街霸》出台，狂潮涌现。为了保持、扩大并延续其热度，以"老

改"行家的功底,加之商机无限,多款"模拟"类《街霸》改版作品,在港台地区冒了出来。各位请看:

《东方不败》:此名取自当时颇为走红的,由林青霞、李连杰联袂主演的同名武侠电影。游戏前后共有两个版本。头一版中,人物可以在腾空时使出必杀技,而波动拳的方向、速度有所变化。气功波分为快、中、慢几种,其中慢波比人物移动要慢些;中波速度适中且向上飞行;重(快)波速度极快且向下飞,令人防不胜防。第二版是前版的改版,人物造型、场景上大同小异,只是在前版的基础上,使每个角色的波都是上下摆动,波动前进,宛如游龙一般。

《东方不败Ⅱ》:继《东方不败》大获丰收后推出。本版中增加了连波及变身的功能,玩家在同一画面中可大量释放气功波,并可在游戏中随时更换角色,而波运动方式仍为蛇形前进。

《葵花宝典》:这是一款将原版改得面目全非的版本。全部角色都可发波,像阿键、阿隆等人还可同时发出两个波,游戏中不仅可随时换人,还可使用瞬间移动;大大增加了游戏的刺激性、趣味性。

《降龙》:这是一款台湾厂商改版的作品。当把币投入后,屏幕上立即映出两个硕大的"降龙",气势宏大,咄咄逼人。游戏过程中,角色只要施展升龙拳,便会有十个波动拳出现,直逼对手。一旦被击中,也会出十个"波动拳",并可立即投入反击,场面壮观,十分夸张。

由于港台地区这些改版,夸张点说可称歪版、乱版的出现,使得《街霸Ⅱ TURBO》的欢迎程度锐减,这也曾使日本方面对此感到大为震惊。

五、外传

1、《街霸》轶事:

假如你是个《街霸》的行家或崇拜者,有关《街霸》的幕后之事,你一定想了解。

(1)、也许出乎你的预料,在街机原作中,阿隆、阿健和沙加特就已是世界级勇士了。另外,我们熟悉的巴洛克[日版中这个角色叫做艾姆·拜森(M · Bison)],就是原作中拳手麦克(Mike),所以你现在就知道了为什么拜森前加上"M"这个字母了吧!

(2)、当原作推出后不到一年,一个加拿大的凯旋三人重金属乐队,在其发售的首张专辑中,创作谱写了名为《街霸》一曲。此后另有一不知名的小组又录制了《街霸Ⅱ》乐曲,由于此歌曲名叫做"街霸,街霸",人们误认为是印刷错误,故未引起轰动。

(3)、《街霸Ⅱ DASH》街机版中,有一个重大的失误,将勇士的名字出现拼写错误。这就是在角色选择画面时,竟将巴洛克(Balrog)误拼成巴罗格(Barlog)。

(4)、在《街霸Ⅱ》中,在阿隆、阿健发波时,你注意过发出的火球里面隐藏着什么吗?只要仔细观察,不难发现原来是发波手形的一个复制图像。

(5)、卡普空公司的《超级火爆摔跤大赛》街机版中,有位名叫冈洛克(Gunloc)的摔跤手,传说是大兵古烈(Guile)的亲克弟。这一举措体现对《街霸》作品的赞赏程度极高,同时也是为了纪念。让我们再瞧瞧观众席,《街霸》中阿隆、春丽和本田等角色也在呐喊助威。

(6)、当哈斯兄弟公司获准《街霸》人物造型玩具生产权时,曾引出了一个小小的插曲,因为哈斯兄弟公司生产、销售的,有数十年之久的《特种部队》系列人物造型中,有一名特种兵,芭比的未婚夫也叫阿健。卡普空公司为避免侵权之争,就给《街霸》中的阿健起了一个隆,因此由哈斯兄弟公司生产的《街霸》玩具阿健首次使用全称——健·马斯特斯(Ken Masters)。

(7)、日本卡普空公司在《街霸Ⅱ》推出后,就开始着手《超级街霸Ⅱ》的开发工作,在人物造型方面,打算增加四名新角色分别为飞鹰(T · Hawk),吉米(Cammy),飞龙(Fei long)和一个与飞龙身体相似而头部造型相异的角色。这一消息传入美卡普空公司后,美国方面即将吉姆·高达德(后服务于美国拿姆柯公司)的角色设计稿电传给了日本总部,不久消息传来,此设计已获批准,这样《街霸》作品中,有了一个,也是唯一一个由美国人设计的人物形象出现在《街霸》作品中,这个角色就是牙买加的音乐家迪杰先生(Dee Jay)。

2、《街霸》商品与其他

《街霸》自出道以来,一直以全方位发展,大量的电话卡、海报、闪光卡、模型、拼图、音乐CD、攻略录像带、书藉、玩偶等相继诞生,拥刻者们在打机之余,还可收集各类纪念品,这也是一种乐趣。此外,围绕着《街霸》这一主题还开展了一系列活动。1991年8月,日本方面组织召开了"Gamest杯全日本《街霸Ⅱ》冠军大赛"(注:Gamest是日本著名的街机杂志);1994年夏季,剧场版动画《街霸Ⅱ》公开播放,这是《街霸Moive》的原型;1995年4月,电视动画《街霸Ⅱ》在电视频道中连续播映;1995年5月,由著名电影星尚·云顿主演的《街霸》电影在日本上映,这是《真人街霸》的角本。

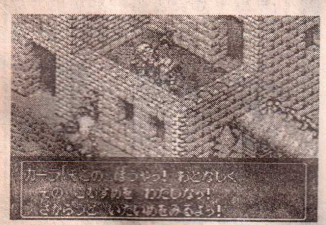
六、后记

关于《街霸》,你已经了解很多了,本文并非笔者杜撰,这是根据手头的《街霸宝典》(日文版)、《街霸美国历史》(英文版)及部分港台杂志的内容,编译整理的。其目的在于让玩友正确了解《街霸》的发展历程。

纵现电子游戏的历史,到目前为止,的确还没有哪一部作品能象《街霸》一样轰动,几乎各种家用机都有《街霸》或相应模式的游戏作品。当今电脑技术飞速发展,相信不久就会涌出更多更好的佳作。



这个MD上迄今为止最优秀的动作RPG。在日本杰出游戏设计家内藤宽监制下,CLIMAX公司历时两年才完成此节目,为许多热衷于A·RPG的MD玩家带来了很大乐趣。可爱的卡通式人物造型、流畅连贯的动作、美丽而富有立体感的背景,这一切把游戏者带入一个美妙神奇的童话世界。由于应用特殊程序设制系统"DDS-520"表现游戏画面中错落起伏的地形,诸如森林、灌木丛、道路、丘陵、房舍、河流以及城堡等场景均为斜上45度角构成,无不被刻划得十分细腻,给人一种真实感。当然,曲折的故事情节也是本节目的魅力所在。



主角除了向前、后、左、右四个方向走动、跳跃、挥剑战斗之外,还可以拾举或抛掷瓦罐、木箱之类的东西。这一设计很有意思,在某些特定的地方,主角必须投出手中的物品触动机关才能继续前行。由于这些较为复杂的操作,也使得这个节目具有相当的难度。

整个游戏的故事都发生在玛依洛卡多鲁岛上。可别小看这个岛,许多不同的种族聚集于此,古代人制造的重重机关、迷宫更在等待着主角的到来。(本节目为电池记忆,



共有四个记录程序)

★主要人物介绍

●ライル(莱罗):本节目主人公,财宝猎人,擅长剑术,生于大陆的小村庄中,从小就对冒险生活感兴趣。

●フライテ-(弗拉蒂):"恶魔族"小精灵,追随莱罗一同冒险,出生于玛依洛卡多鲁岛,擅长回复魔法。

●カ-ラ(凯拉):女财宝猎人,时常带着两个怪物"跟班"同行,为了夺取传说中洛路王的财宝而来到岛上,一直纠缠着莱罗。

●メルカトル(公爵):玛依洛卡多鲁公爵,贵族,大陆皇帝派遣到岛上的领主,深居在玛依洛卡多鲁城堡中,平素很受岛民尊敬,但其实是个野心极大且贪婪狠毒的伪君子。

●ロリア(姬):洛丽娅公主,美弗罗王国国王的爱女,为了学习音乐来到玛依洛卡多鲁岛。这个十几岁的美丽少女由于涉世未深而落入公爵的圈套,后为莱罗所救。

●ミル(米路):魔法师,拥有强大的魔力,曾由于公爵的诬陷被迫接受莱罗的挑战。

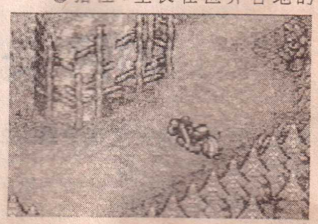
●ゼツド(吉多):岛上居住的各"亚人种"中高贵的龙人族战士,身份是赏金杀手,从公爵处接到追杀莱罗的秘令后,在玛依洛山埋伏。

●キニグ·ノ-ル(洛路王):数百年前统治大陆的暴君,肉体早已死去,灵魂却一直藏在岛上某个神秘的地方守护着那传说中巨大的宝藏。

★部分魔怪介绍

●史莱姆:大气中漂浮的魔法元素影响下产生的特殊生命体,看上去像一个水晶泡,弱智的魔物。

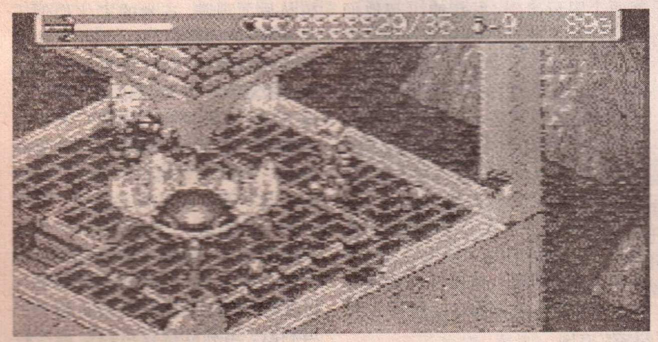
●猪怪:生长在世界各地的



"鬼人族"的一种。动作迟缓、手持石斧,经常群体行动。

●蘑菇精：身长一米的巨大食肉植物，它喷出的粉末可使人中毒，平常隐藏在土壤里，当有人靠近时突然现身。

●骷髅兵：已死去的战士的骨骼，在一种被称为“黄泉召唤术”的邪恶巫术下复出，手持战刀和盾牌，具有一定战斗力。



●蚯蚓族：岛上“亚人种”的下等种族之一，体长近两米，会在土壤中游走，以腐肉为食。

●山鬼：岛上最强的狩猎民族。对外来种族有强烈的敌意，身高超过三米，手持大棒，力大无比。

●蜥蜴人：生长在潮湿地带的“亚人种”，和龙人族是近亲，智力较发达、厚厚的皮肤具有较高防御力。

●铁甲武士：玛依洛卡多鲁领主所拥有的私设军队中坚战士，铠甲中的种族不明，挥舞巨剑攻击对手，由于身披重甲而具极高防御力，但动作相对缓慢。

●独角兽雇佣兵：聚居在山岳地带的亚人种，有点像半人马，属纯粹的战斗种族，动作敏捷有力、生性凶暴好战。

●死灵怪：在邪恶魔法实验中产生的魔物。如不消灭其正体，便会源源不断地滋生出来。

●妖忍：被暴君洛路王召唤出来的各种魔怪中最妖异的种族，实际上是在东方国家战乱后死亡的战士灵魂，攻击力惊人。

●木乃伊：真名为“黄泉国的来访者”，洛路王手下，会用“炼金术”及“死者苏生”等巫术。

●箱子怪：藏于宝箱中的恶灵，会突袭开箱取宝的人。

●黑巫师：死守洛路王领地的已死去的邪教徒，会使用黑魔法的行尸走肉。

★武器及防具一览

●ゴロ-ドソ-ド（锻铁剑）：最初的普通武器，无任何特别之处。

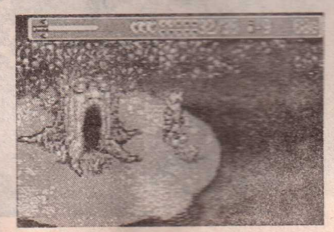
●イフリ-トソ-ド（炎之剑）：MP值充满时以火焰伤敌。上面刻着炎之精灵的咒文。

●冰の剑（冰之剑）:MP值充满时以冰之旋风伤敌，由北方冰之精灵制造，凝结着冰冻之气的宝剑。

●雷神の剑（雷神之剑）:MP值充满时以雷电伤敌，雷神的赐物。

●ガイアの剑（大地之剑）:MP值充满时以震撼大地的魔力杀敌，大地女神的赐物。

●レザ-コ-ツ（皮革靴）：最初的普通靴子，无任何特别之处。



●ヒ-リソグブ-ツ（回复靴）：穿上它来回走动可恢复体力。

●アクアガ-ド（隔热靴）：穿上后可穿越熔岩地带。

●フレイムソソ-ル（铁靴）：穿上后可踩在刺上行走。

●スノウスパイク（防滑靴）：穿上后可踩在冰上行走。

●レザ-ブレスト（软革甲）：最初装备的护甲，无特别之处。

●スチ-ルブレスト（薄钢甲）：防御力+1的护具，由于较沉重而会使动作变得迟缓。

●クロムブレスト（合金甲）：用多种金属制的护具，防御力+2。

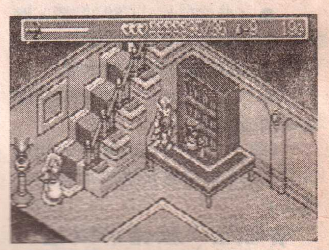
●ソェルブレスド（贝壳甲）：隐居神匠以魔法制成的防御力+3的护具，要得到它颇费周折。

●イ-ヅスブレスド（谜之甲）：防御力+4的护具，它的来历和所在之地都一直不为人知。

●サタ-ソスト-ソ（光之钻戒）：可使宝剑MP值蓄力（锻铁剑除外）速度+1。

●マ-ススト-ソ（星之钻戒）：主要作用是防御毒素和麻痹。

●ム-ソスト-ソ（雾之钻戒）：可防御幻觉和咒语的侵入。



●ビ-ナススト-ソ（黑暗钻戒）：可使宝剑MP蓄力速度+2。

★一般宝物及用途

●エケエケのる（埃基埃基果）：玛依洛卡多鲁岛特产，一种酸味野果，莱罗恢复体力用的物品。

●ダ-ルのひぜく（秘制药酒）：可瞬间恢复全部HP值。

●どくけしそう（去毒草）：岛上的野生草药，用于治疗中毒。

●マイこドソパア（清醒液）：用于治疗幻觉。

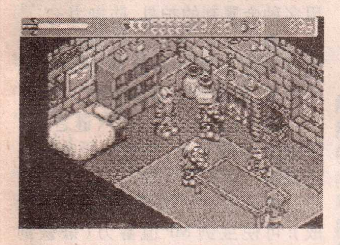
●アソチパラライズ（特制“阿索基帕”-拉）：玛依洛卡多鲁镇异物商店中高价出售的药品，用于治疗麻痹。该物品以深海鱼肝脏提

取物制成。

●リストア-(黑果实):十分珍贵的药物,用于治疗中毒、麻痹,还可以解除诅咒。

●ガイアの像(大地女神像):可召唤大地精灵、引发地震,给敌人以重创。

●きんのめがすそう(金色不可思议之女神像):可使莱罗的宝剑



在一定时间内持续最大MP值。

●めいきうのカギ(迷宫钥匙):用于打开迷宫各处的门。

●チヤイム(神之翼):可用来观察生命状态。

●ゅうぎけん(游戏室入场券):在玛依洛卡多鲁镇井中赌博场使用,由红衣将军德米罗掌握。

●つうこうしう:玛依洛卡多鲁镇的通行证。

(除了以上物品外还有许多特殊宝物,均属在特定情节中使用的道具)

★教会、旅馆和商店

●在教会中不但可以记录,还能治疗中毒、幻觉及摆脱诅咒。

●在旅店中休息一晚可恢复全部体力,还可观看地图(自己在玛依洛卡多鲁岛上的位置)。

●在商店可买到各种一般性的道具,如回复药、神像等。也有个别特殊的店铺出售样子古怪、用途未知的物品,如玛依洛卡多鲁镇上的某店。

此外,有些宝物并非出自商店,而是在战斗和探索中得到。

★故事及流程

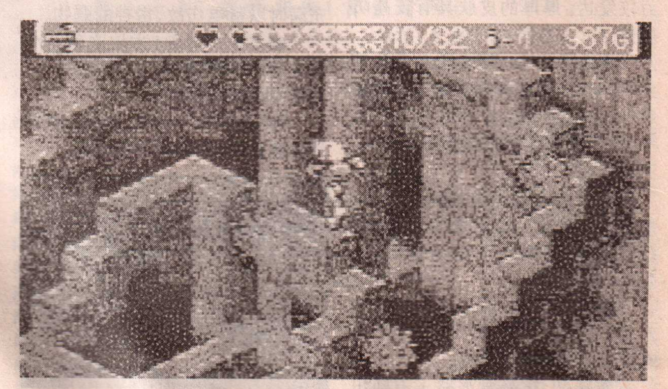
卡路帕小镇的清晨。莱罗正在闲逛,一位老者找到了他,说是在海那边玛依洛卡多鲁岛上有古代皇帝洛路王留下的巨大宝藏。如果莱罗能找到宝藏,将得到两千元的佣金。谈话间飞来一个小精灵,自称弗拉蒂,愿意陪同莱罗一起探宝。正欲动身,莱罗的冤家对头凯拉带着两个跟班出现,宝藏的事被他们听到。莱罗懊恼之余立即出发,乘着巨鹰飞奔玛依洛卡多鲁。

到达目的地后,弗拉蒂告诉莱罗着陆点是玛依洛卡多鲁岛最高处火山。由旁边的洞口走入火山洞窟,里面有几处宝箱,可得到一些钱和草药。走到一处狭长通道,身后突然滚来一个大石球,快逃!莱罗跳到一条窄窄的“河道”中,却不料这条“河道”竟是伸出洞外的瀑布!莱罗从半空落下,摔得昏死过去……

当莱罗再次睁开眼时,发现自己正躺在熊人族(亚人种)家里。原来这里叫玛赛村,是村长的女儿菲伊拉外出游玩时发现并救起了他。莱罗在村旅馆的楼上遇到一个自称玛利欧的黑皮肤男人,通过和他交谈知道村子南边的瀑布洞窟里住着一位老人——贤者阿斯鲁,知道有关“皇帝财宝”的事情。于是莱罗来到了瀑布洞窟。这是一个被许多史莱姆怪物把守的地方,还设有一些简单的机关。当把所有机关破解后会进入一个楼梯口,杀死几个猪怪(头目)即可找到贤者。阿斯鲁告诉莱罗,到目前为止还没有人知道宝藏的确切地点,但大致是在一个被称为“地下大迷宫”的地方。

辞别老人回到玛赛村,却听说菲伊拉被相邻的古米村人掳走了。莱罗急忙出发向南(原先的断桥已被修好),片刻便到达古米村。躲在树丛后面观瞧,古米的家伙们似乎在举行一个祭神仪式,而菲伊拉竟被当作祭品,古米村民折腾之后把菲伊拉带到一个叫“沼泽神殿”的地方去了。莱罗在村里的一间茅屋中找到了魔神像(它是开启“沼泽神殿”大门的钥匙)后穿过一片沼泽到达神殿。这里机关重重,有许多致命的陷阱。一番努力后终于将菲伊拉救出,报答了救命之恩。再次来到古米村,村西的山路被怪石阻住无法通过,且在这里又遇上了玛利欧。玛利欧提议可以让玛沙村的熊人族帮忙,结果真的打通了去路,还得到一块红宝石。

一直向西走,在一位隐士的家中得到“炎之剑”。继续前行来到一处岔路口,根据路标得知,向南是利玛港口,向北可到老女巫亚琳达的家,而向西就是岛的核心——玛依洛卡多鲁镇了。岔路口一带树木繁茂,有一株古怪的大树里面是个迷宫。打败其中的头目——铁甲武士,便可得到树精的许诺,是什么许诺呢?自己去琢磨吧。



先去利玛港口镇。镇民向莱罗说镇长几天前失踪了,要莱罗帮助去找。根据隐藏在镇长家旁边的青年提供的线索,这件事似乎和镇子

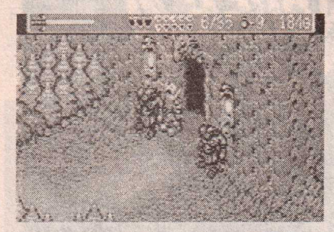
东面的伊瑟托海盗有关。于是莱罗借助镇东的小木筏漂到海岬里的伊瑟托海盗营地。

解决伊瑟托大本营内机关的关键在于推动女神像，这样就能找到藏在水下的洞口，找到钥匙。打败山顶的看守，发现镇长被囚禁在这里。放走镇长后意外地搜索到对探宝起着十分重要作用的五色宝石徽章，莱罗真是大喜过望！谁料正在此时凯拉突然钻了出来，带领手下抢走了宝石徽章，唉！简直没了天理……

返回利玛港口镇，镇长为了报答莱罗，给他一百元钱，并发放了玛依洛卡多鲁镇的通行证，这样莱罗就可以去那个全岛的中央镇了。

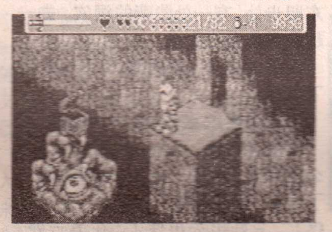
一路斩杀妖怪，来到玛依洛卡多鲁镇外。把守大门的士兵向莱罗索要两百元(纯属敲诈)，给不给他都无所谓。真不愧是岛上最繁华的大镇子，人口众多，房舍林立，一派热闹景象。全岛的主宰者——玛依洛卡多鲁公爵就住在镇的北城堡里。当和城堡大门的两个守门交谈后发现无论如何也没有进入城堡的可能，只好另想办法。同镇上的每个人都聊几句，再去城堡北墙角小门外侧的草地处，发现一个小姑娘正躲在石柱旁。莱罗上前询问后，红衣将军德米罗和一士兵边聊边从小门走出。此时再去镇上魔法婆婆的家，莱罗会被变成玛利欧的样子，混进镇中央的粉红宫殿。在这里又见到红衣将军德米罗，交手后他批准莱罗进入城堡会见公爵。

走进城堡的公爵府，莱罗发现这是个“超豪华”的大宅邸。公爵正筹划大宴宾朋，侍女、厨师们忙得不可开交。公爵似乎是个极其亲切而热情的人，他邀请莱罗参加晚宴。宴席上，公爵命音乐家库利姆弹奏钢琴曲。多么动听的曲子啊！莱罗等人深深陶醉了，可还没等曲子结束，公爵便派士兵把库利姆拖了出去。怎么回事？众人都有点莫名其妙。这时公爵委托莱罗去收拾镇子西玛依洛塔中的“恶魔”米路，并说那是一个十恶不赦的魔法师，由于拥有强大的魔力而无视法律。莱罗答应了。但由于玛依洛塔被结界保护着，只有一件被称为“阿莫伊雷德”的宝物能打破这个



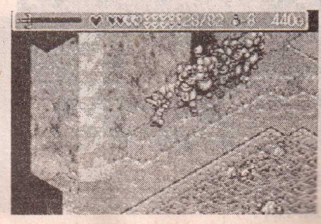
结界。而这件宝物由镇子地下墓地的“黄泉来访者”木乃伊掌握。于是莱罗又走出城堡来到镇上。地下墓地的入口位于镇教会西侧的小屋内。人们都劝告莱罗要小心行事。

下了阶梯，在第一间房中会见到木乃伊，它说只有当莱罗解答十



个谜题后才能把“阿莫伊雷德”交出来。这十个谜题分别刻在十个房间中的石板上。莱罗只好逐一进入房间解谜(注：要读题板)。

○谜题一〈黄色在红色后面，红色在白色后面〉



只需注意以怎样的顺序解决掉半空落下的史莱姆就可以了。

○谜题二〈他没有达成愿望前是不吭一声的〉

这也叫谜题？也太直白了吧！照做就是了嘛。

○谜题三〈天空战士祖吉爱作空中散步〉

空中散步？那么说这间屋里肯定有通向空中的路。而且似乎不难找到。

○谜题四〈好嫉妒的莫丽会不会在天堂把东西掷向那家伙？〉

要把“东西”掷向“那家伙”，而且在什么样的地方掷比较合适呢？

○谜题五〈吉安玛常常在火光旁读书的〉

“读书”或许是指踩下那个活动按键。那么请在“火光”旁边做吧。

○谜题六〈世界闻名的大盗莫里埃长眠于此。任何强盗行径都要遭天谴〉

这房间里有四个宝箱。打开吗？可是，这不就算“强盗行为”了嘛。最好别……

○谜题七〈以杀人为业的“黑武士”长眠于此。由于生前作孽太多，死后还有人找他报仇〉

“黑武士”难道是指几个骷髅兵中黑色的那个？这样的话只要干掉它可能比较妥当。

○谜题八〈骑士的座右铭：眼见不一定为实〉

亦真亦幻？利用木箱登上高台调查一下。

○谜题九〈火球的寓意——死亡和完结〉

这么说千万不要被那游走的火球碰到喽?!

○谜题十〈影子说：能看到的东西往往仅是幻觉，而真实的又常常与痛苦为伴〉

在这间屋中木乃伊突然翻了脸，向莱罗攻击过来。看来只有打倒它了，然而看到的只是它的幻影！木乃伊的真身呢？“痛苦”是指它被莱罗胡乱挥剑碰到真身时的惨叫？那好，听到叫声就不要停手了，直到把它打垮为止……

撂倒木乃伊，即可拿到宝物“阿莫伊雷德”了，向玛依洛塔进发吧！

(未完待续)



■文/相辛　郭彭

游戏开始时要选定日后的勇者是(おとこ)男、还是(おんな)女，性别不同游戏也有所不同，本文仅以男性勇者为主角进行介绍。

第一章　王宫中的战士们
(王宮の战士たち)

邪神复活后，在巴特兰多(バトランド)王国西北部建立了一座魔塔，做为基地。从此原本和平的王国不断受到妖怪的侵扰。最近，为了祭祀邪神，皮萨罗的走狗抓走了王国属下北方依木尔(イムル)村的孩子，准备血祭邪神。

为了消灭妖怪，拯救人民，国王下令召集了王宫中的战士们。

战士莱安(ライアン)在城中收集了一些情报，带上应用之物，离开了巴特兰多城。依人指点，通过了南北横穿依木尔河的地下隧道。莱安终于来到了依木尔村。此时，村中百姓早已被妖怪吓坏了。

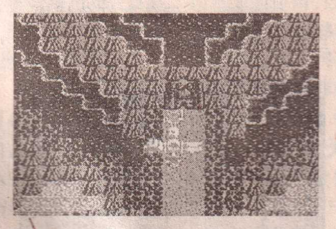
在村中巡视了一番，发现教堂边有一个地下室。进来一看，原来是间地牢。牢里关着一个犯人，据说叫阿赖克丝(アレクス)，他是因为偷盗而被关起来的。

出村来到西方魔塔，发现塔四周被河水挡住，无法前进。回村时已是深夜。此时那青年又伤心又害怕。莱安很同情他，忽然想到了巴特兰多城中老者的话。立即回到王城中，果然在城西南的二楼上见到阿赖克丝的妻子芙赖亚(フレア)。她决定跟莱安去见丈夫。

回到依木尔村地牢，夫妻俩见了面，为了表示感谢，阿赖克丝告诉莱安：在依木尔村东的路标南四步、东四步处，有一处隐蔽的洞穴。去一趟会有很大的收获。

莱安依言，果然进入了一处地下迷宫。

在迷宫的最里面，莱安找到了“天空飞行靴”(そぅとぶくつ)怎么使用呢？试用了一下，莱安立即飞了起来，但头撞在了天花板上。“好疼！”只好出去再使了！在另一处，莱安遇到了一个怪物。通过交谈得知，原来，它是一只“回复施莱姆”(ホィミスライム)它非常喜欢人类的生活，并为了修炼成人而不懈地



努力着。它很想成为莱安的伙伴。当然可以了！

带着宝物和朋友出了洞穴，再次使用天空飞行靴。这次一下子飞到了魔塔上方。

在顶层撞见了抓着小孩的巫师，他抓着小孩一溜烟儿跑了。

莱安一面收拾挡道的妖怪，一面向底层前进。在一层，莱安找到了威力无比的霸者之剑。来到地下室的入口处，忽然看见地上躺着一位奄奄一息的王宫战士。

莱安带着满腔悲愤冲入地下室。果然，祭坛上有一个巫师，孩子们吓得大哭。莱安冲上祭坛，和皮萨罗的走狗们战在了一处。莱安奋力拼杀，和施莱姆合力终于战胜了妖魔。巫师被消灭，魔塔被解放，巴特兰多王国恢复了往日的和平。莱安带上孩子，离开魔塔，用奇美拉翅膀飞回了依木尔村，将孩子交还到了他们的母亲身边。

回到巴特兰多城，进宫求见国王。此时国王、大臣和其他战士们早已列队迎接了。国王对莱安大加赞赏，并给予嘉奖。但是，莱安深知，与妖魔的战斗还远未结束，于是向国王辞行，决心云游世界，扫除邪魔。

第二章　野丫头的冒险
(ずてんば姫の冒险)

萨恩特哈依姆(サントハイム)国的国王有一爱女，名叫阿利娜(アリ-ナ)。公主自幼喜爱武艺，整天打打杀杀，到处惹事生非。

最近，王国附近也出现了妖魔。国王下令任何人不得出城。公主阿利娜更是重点中的重点。而公主可是个急脾气。这一天，终于耐不住烦闷，决定私自出城。

公主打开房间右边墙上的秘道机关后，飞身跳下城去。啊！外面的空气真好啊！不好！有人追出来了！噢，原来是布莱和库利福特。这两位好友兼臣子终因放心不下公主而跟了出来。这两人的加入使公主如虎添翼。

三人首先来到王城旁的萨兰(サラン)镇做准备后，开始了艰难而漫长的旅途。

东北方的天派(テンペ)村。村长告诉公主，本村的祭坛已被妖怪占据。它们要村民献上童男童女做祭品。

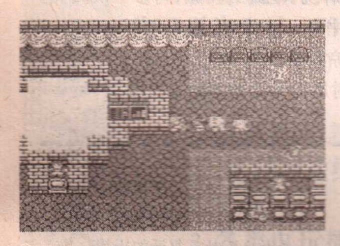
经神父计划，三人藏入了盛祭品的筐。众人将筐抬到了祭坛上，不

一会儿，来了三个妖怪，一场恶斗终于消灭了它们。村子又恢复了和平。

从村北祭坛后面出了典派村，一行人向东来到了夫赖诺尔（フレノ-ル）村。

奇怪！为什么村人都聚集在宿屋门前，一个个神色惊慌？原来村中来了一伙强盗，他们绑架了一位姑娘，为的是找到传说的宝物——黄金手镯（すぅごんのぅでわ）。冲上二楼，见到了强盗。他与公主约定，晚上在墓地里用物换人。强盗离开后，老人将受伤者扶上床休息。公主向别人打听，得知村南有一古代遗迹，里面可能有宝物，但十分危险。

公主在村南古代遗迹的最底层，找到了宝物黄金手镯。深夜，三人来到村北墓地，那伙人早已等候多时，按约定公主交出了黄金手镯。姑娘



临走时，交给了公主一把盗贼的钥匙（とぅそぐのカギ）。

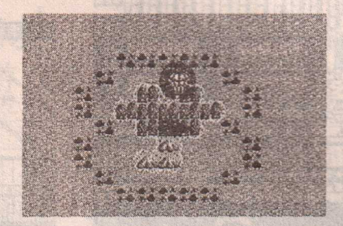
公主一行继续前进。这一天，在沙漠中湖北岸的绿洲中，发现了隐蔽的小镇——沙漠义卖市场（さばくのバザ-）。

镇子里有一个王国士兵，他一见到公主就立即跑上前："公主殿下，国王陛下非常想您。最近，陛下得了一种怪病，不能讲话了。请您马上回去吧！"

公主闻之，立刻赶回王宫。国王果然已不能讲话。心急如焚的公主四处求救，终于得知沙漠市场有治国王病的药——语言的蜜糖（さえずりのみつ）。来到沙漠市场，已是深夜。此道具店掌柜告诉公主，药已卖完。不过，村西的精灵之塔里的精灵仍有此物。

来到精灵之塔，用盗贼的钥匙打开铁门，来到顶层。在顶层见到了正在嬉戏的精灵。她们一见到人就离开了。并在花坛中央留下了语言的蜜糖。

带着仙药飞回王城，给父王服下了药，国王又能说话了。国王又高兴又惭愧。他知道，女儿已经不再是小孩了！于是，传下圣旨，允许阿利



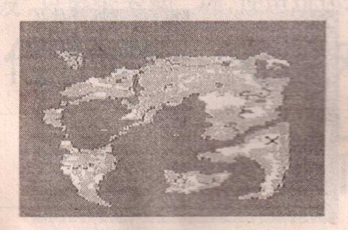
娜公主到世界各地旅行。

公主高兴极了。告别了父亲，准备动身先去南方的艾恩多尔（エンド-ル）王国。

公主从沙漠市场向东，来到了一处有时空隧道的神庙。通过时空隧道，来到了大海彼岸——南方的艾恩多尔王国的领土上。此时天色已晚，正好在对岸神庙中休息。

在神庙中宿屋内的床上躺着一人，像是个有来头的。上前一问，原来是巴特兰多的战士，叫莱安。他是为了扫除妖魔而旅行至此的。

离开神庙，向艾恩多尔王城前进。忽然有一只妖怪挡路，原来是一只魔法施莱姆。它不怕任何魔法且敏捷度极高，根本打不着。即使打着也只能减1格体力。最后还是神官有学问，他拿出了圣水，洒在了魔法



施莱姆身上。妖怪一下子被消灭了！经验值加1350点呢！

终于来到了艾恩多尔城。这里是世界经济、文化、政治中心，城市繁荣，人民殷富。

城中有一些由魔法禁锢的门，用盗贼的钥匙打不开。别急，以后自有开启之时。

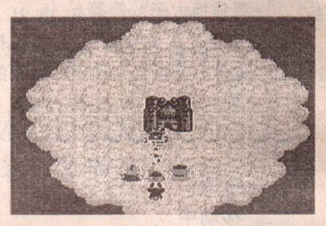
此城最吸引人的要数地下赌场了。赌法共有三种：①老虎机②扑克牌③押擂

赌场内还设有筹码对奖柜台，可以用筹码换很多有用的东西。

想得到奖品并不容易！好在日后还有办法。赶紧去见国王吧！

国王告诉公主，王国内正在举行一次"天下第一比武大会"。公主如有兴趣也可以去比试比试。由于这是一次极好的锻炼机会，而公主又那么好武，所以立即同意了。

从宫殿的旁门来到了王宫后的竞技场。装备了铁爪，买了大批草药后，公主登上了擂台。第一个对手是武僧；第二是位猎人；第三是赌场女招待；第四是个武士；第五是只雪人



怪。这五人招法各异必须全力以赴。连胜五场后，第六位对手戴丝·皮萨罗(?!)忽然不见了。国王只得宣布公主获胜。

出了王宫，发现门口早有一个士兵在等候公主。他告诉公主王国内出了大事情后就消失了。

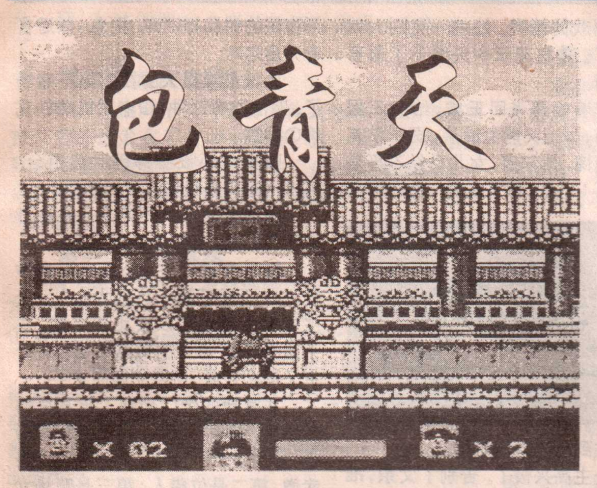
无论如何，先回去看一看。

回到萨恩特哈依姆城，已不见一人。不行！我一定要找回他们！公主又一次从墙上跳下城去……

日文指令说明

一、游戏开始前：

ぼラけんをする（继续冒险）
ひょラじそくどをかぇる：
（画图速度变更）
ぼラけんのしょをつくる：
（新冒险）
ぼラけんのしょをラつす：
（复制记录）
ぼラけんのしょをけす：

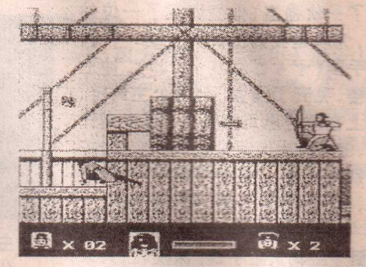


故事以包青天办案的主要内容为情节，如《铡美案》、《狸猫换太子》等等。

游戏可供二人轮换来玩，以横轴打斗过关为主，每过一关，即会出现包大人作出对头目的判决。

游戏各关场景不同，头目、武器、最终判决也不相同。如第一关在船上，头目是陈世美，武器为血滴子，最终判决为虎头铡，而第二关在深宫内，头目改为郭槐，武器为针，最终判决为虎头铡。

在各关游戏中，会设置很多宝物在特定的木桶中，玩家只要打破木桶，填入秘



宝造型，便可吃到宝物。如吃一个大火腿，就可补充所有受损体力，吃到三角旗，可多一次四大护卫的帮忙等。而其中有一火雷弹，如主角不幸碰到，则会失血二格，可谓惊险曲折。

此FC游戏是对历史文化挖掘的又一尝试，玩者不妨一试。

（消除记录）

二、移动中：

①はなす；②つょさ；③そラび；④とびら；⑤じゅもん；⑥どラぐ；⑦さくせん；⑧しらべる；

①交谈；②强度

分A：つょさをみる（看强度）

B：じょうたぃ（状态）

③装备；④开门；⑤咒文；⑥道具

分A：つかう（使用）B：みる（鉴定）（トルネエ所独有）C：わたす（传递）D：すてる（丢弃）

⑦作战

分A：ならびかえをする（列队伍）B：さくせんをねる（确定战术）

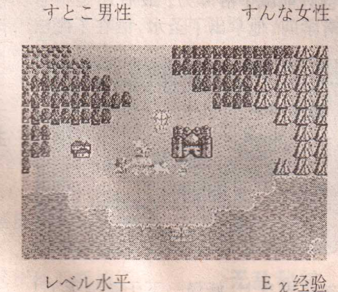
⑧调查

三、共有六种战术：

1、みんながんばれ齐心协力
2、じゅもんをせつゃく咒文节约
3、ガンガンぃこラぜ愤怒的意志
4、ぃのちをだぃじに步步为营
5、ぃろぃろゃろラぜ不择手段
6、じゅもんをっかぅな咒文使用

四、强度表

ちから力量	すばゃさ敏捷
たぃりょく体力	かしこた头脑
ラんのょさ运气	さぃだぃHP体力
さぃだぃ魔力	こラげきカ攻击力
しゅびカ守备力	せぃべつ性别
すとこ男性	すんな女性



レベル水平	E χ经验

五、商店内

かぃにきた买进　　ぅりにきた卖出

やめる放弃

六、教堂中

すぃのりをする记录冒险
すっげをきく升级的差距
ぃきかえらせる复活的祈祷
どくのちりょぅ毒伤的治疗
のろぃをめく诅咒的解除
やめる放弃

七、战斗中

1、たたかう战斗：

①こぅげき攻击
②じゅもん咒文
③ぼうぎょ防御
④どうぐ道具

2、さくせん作战：

①さくせんをねる战术变更
②じゅもんをみる查看咒文
③どうぐをみる查看道具

3、ぃれかぇ交替：

①ぃれかぇをする战士替换
②せんとうからはずす领头战士下场
③せんとうにくゎぇる领头战士上场

4、にげる逃跑

（未完待续）

次时代 国营游戏机专营店

玩游戏机当然次时代

买游戏机当然次时代

各位玩友：

次时代游戏机专营店开张至今受到来自全国各地玩友的关心和支持。我们全体同仁在此表示深深的感谢。为了联系更多的朋友加入我们这一电玩的大家庭，次时代决定成立

“次时代玩家俱乐部”

1. 原版软件的交流、互换，您不再为土星、PS的原版软件价格叫苦不迭。200余种节目让你玩个够。

2. 优先购买新、优软件，九折优惠，把利润送给您，让您感到真正的实惠。

3. 各类电玩擂台赛，奖品丰厚，并且第一名的成绩和姓名将出现在全国发行的优秀游戏机杂志上!OK?

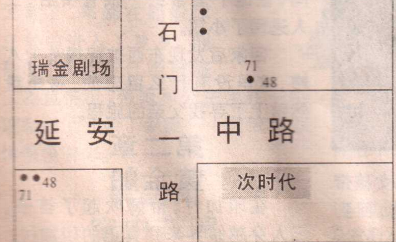
4. 已经在本店购买过游戏机和原版软件的朋友，只要带着购物时的发票和保证书就立即可办理入会手续，并享受各项优惠。所有软件最先发售，与日本同步。

“信” 本店以信誉至上为宗旨，主机、软件及周边设备全部原装。

“特” 设有电玩医院，所有次时代机包括16位机的维修及保养，使您无后顾之忧。

“齐” 周一至周三跳蚤市场，使电玩迷玩遍所有高档机。

从次时代看电玩——绝对新感觉



名店新年新感受

电话/传真:021-6318-1540

晚间热线:91815880 1303186984

地址:上海市延安中路423号 邮编:200020



□文/王奇

类　　型	A · RPG
容　　量	16M
发售日期	94年
机　　种	SFC
厂　　商	QUINTET/ENIX

《佳尔亚幻想记》是主人公蒂姆以古印加帝国黄金船、古埃及金字塔、中国万里长城等古代文明遗迹为背景,展开神秘而又惊心动魄的传奇故事。游戏中的人物动作、故事情节及机关设置等,都反映出游戏制作者别具匠心的创造性和丰富的想象力。

一、《佳》一反传统RPG惯有的凭经验值长级别、积累大量金钱购买装备、道具的繁琐过程,简化了此方面设计(甚至游戏中没有道具屋等场景),《佳》中主人公在战斗场景按START钮,会出现一个雷达,显示区域内敌人的位置和数量,是否有宝物,凭此雷达消灭所有敌人后取得FORCE而令各项能力提高。有增加HP值的,也有增强攻击和防御的东西。

二、《佳》把游戏重点放在故事内容和充满谜题的过关条件上。游戏者必须头脑冷静,有敏锐的观察力和灵敏的听觉。例如要从墙壁缝中吹出来的风或敲击石壁发出异样的声音,来判断、找出隐藏的通道。

第一章　冒险旅程

一天,主人公蒂姆放学后四处闲逛,来到河岸下的石屋中,听好友エリツケ说王城公主失踪了,士兵正在搜查该镇。此时蒂姆无法出门,必须站在石像左大约两格处,按LR键将石像移动方可离开。



回家后发现一个奇怪的女孩带着一只小猪,士兵带走了她,回到二楼休息,夜里做了一个梦……

第二天蒂姆应王城皇帝的传召来到城堡。见到神秘女孩,原来她就是王城公主カレソ(嘉莲)。拜见皇帝后却被莫明其妙地关进地下牢房。深夜空中传来熟悉的笛声,竟然听到了失踪的父亲的声音。这时公主的小猪送来信和钥匙,蒂姆冲出了牢房。

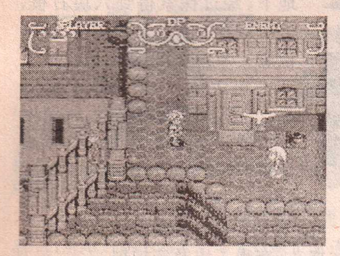
在右边牢房中找到一面魔镜,进入了生命之源佳尔亚所在的黑暗空间,记录后一直打到头进入有一面墙的屋中,按照规律,时间数1时打灭左边机关,数3时打灭右边机关,出现黑暗空间可变身成持长剑的骑士,利用长剑启动机关通过断桥,遇见花之精,二人回到地面进入公主卧室,公主也加入了蒂姆中间,在地下室拿到一根骨头后,三人逃回了小镇。

回家后发现东西被翻得乱七八糟,这里没有什么留恋的,蒂姆毅然踏上了寻找父亲的旅程。

第二章　黄金船

在印加村,蒂姆吹起了笛子,三人穿越结界来到真正的印加村。在山顶记录后得到特殊能力(按住

A钮身体闪光后可撞破秘道)，与村人交谈后，从山顶斜坡冲刺飞过对面山崖，见到长老。经长老提示，进入下面山洞，在尽头撞破山壁后，



得到“インカの像A”。回去问过花之精，来到月之种族居住处，进入祭坛后40秒内消灭了全部魔物，“インカの像B”得到。

来到印加帝国遗迹，公主跟来，和花之精在入口守候。蒂姆独自一人进入地下。寻宝过程不太复杂，以下只做些提示。

①先找到一个菱形石块可通过布满尖刀的洞口。

②在有铜像的屋中，利用LR钮将铜像吸到石板上(注意不要靠铜像太近)。秘门打开。

③觉悟风之メロディ的吹法后，在黄金屋吹笛子，出现发光金石块，站上一会儿，秘门打开。

④将两个“インカの像A、B”放在带凹痕的大石像头上，黄金船出现。

蒂姆打败怪物从石井跳下，在黄金船上见到印加帝国女王，得到了印加守护神。也许是太累了，蒂姆在船舱休息室中进入了梦乡。醒来时，黄金船已经被海上怪鱼击沉，蒂姆和公主坐在一块破船板上开始了飘流……饥饿和恐惧慢慢袭来。

第三章 空中花园

海上飘流已近二十一天，蒂姆的自我意识渐渐远去，昏迷中听到公主大喊“不要丢下我一个人……”



再次清醒时，二人已被一探险队救起，随即来到花之都フリ-ヅァ。住下后，蒂姆出来走走，在奴隶市场跟被卖女子交谈后，一直走到花之都左上角的房子，破门后见到一个小男孩，向蒂姆求助。蒂姆答应后独自一人向ダィャモソド矿山前进。

矿山深部，阴风阵阵，隐约有人类的哀叫声，令人毛骨悚然。

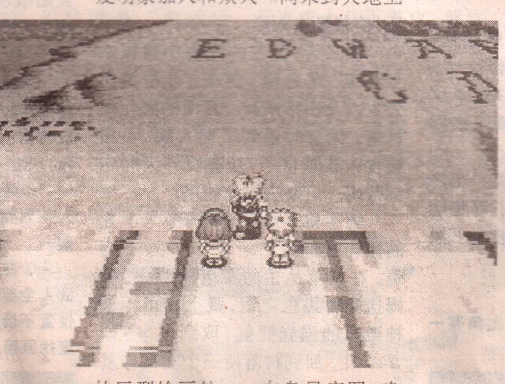
提示：

①蒂姆必须救助被困矿工，共有八人，其中有一个矿工竟藏在墙壁中。

②蒂姆在黑暗空间得到新能力，持剑武士的长剑可喷出火球，方法是紧按A钮不放，然后在闪光时松开。

③在矿山死尸坟场杀死敌人后，仔细搜查才可在右下角闪光处拾到カギ(钥匙)，否则无法过关。

蒂姆从矿山出来后，与众人商议，继续向ナスカ平原前进。途中来到发明家ニ-ル小屋参观了其四件跨时代发明：天文望远镜、飞机骨架、潜水氧气瓶及印画机，然后发明家加入和众人一同来到大地上



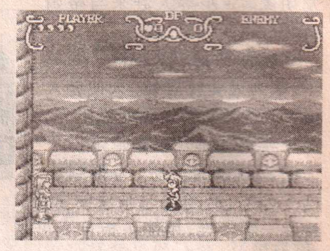
的巨型绘画处——白鸟星座图，唤醒了沉睡的精灵。蒂姆被一阵狂风带上了天空，来到空中花园。

提示：

①过关规律，由于地形复杂，切记从右到左依次冒险，得到四个宝珠。

②在地上有四个凹形洞处，使用宝珠开启天空浮桥，进入后必须快速冲过。

蒂姆打败怪鸟后，得到白鸟守护神，跳入空中，发明家驾驶滑翔机及时营救。



第四章 ム-大陆·天使族

大海上，飞机由于出现故障，蒂姆等人被迫跳伞。

恢复知觉后，蒂姆发觉自己来到了神秘海底，这里有古代的巨石建筑。在建筑通道中，意外地看见公主嘉莲、发明家ニ-ル等人的魂灵，难道他们已经遇难？带着疑问，蒂姆走到建筑最底层，在一个光线模糊的大厅中央有一个满是血水的泉眼，将在建筑顶层搜到的石头投入泉中，血水变成绿色，建筑中的幽灵复活了。蒂姆得到海底门钥匙，开启了通向ム-大陆之门。

提示：

①ム-大陆共分三层。开始二、三层大陆有积水无法进入，蒂姆在得到两个玩偶石像后可在-いのり部屋石坛上放置，分别退掉二、三层大陆的水流。玩偶石像的藏处是在一对大型石人像脸上视线相交处的地方。

②在黑暗空间得到新特殊能力——全速滑行，方法是按两次同方向钮，再按A钮，可钻过较低的区域。

③有些陡坡处可利用弹簧圈反弹冲上。

最后，蒂姆找到两块ム-大陆王ラ-ム-石像，来到ム-大陆居民祖先的墓地，见到ム-王的魂，得到ム-大陆守护神，并打开通往外界

的通道。

在通道里从两个巫师手中救下一个男子，卸下了其身上的炸弹（赤、青两线选赤线）。发明家ニ-ル等人赶来与蒂姆会合。

在海底トンネル待了两周后，来到天使族居处。天使族人由于天生体质薄弱不能见阳光，而长年居住地下。蒂姆走访了天使族画家的住所，为得到まほぅのて，必须通过画家的考验。最后一题颇难，用箭头指自身可过关。

随后众人来到水上都市，这里是花之都被救男孩ロブ的故乡。ロブ在众人安顿下来后，给蒂姆留下一张字条，就走了。蒂姆读后急忙追去。

第五章 万里长城·山之圣域

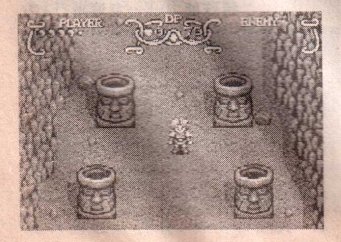
蒂姆为了找到ロブ，来到了中国古万里长城，与凶悍的秦弓箭手激战起来……在黑暗空间得到新能力——旋风反冲，方法是按A钮使身体闪光，再快速按LR钮，可旋转身体越过障碍。

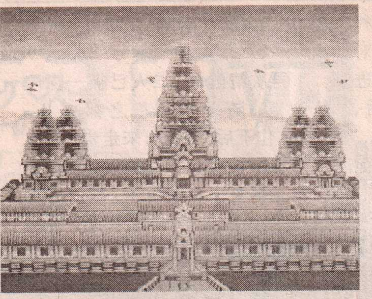
在长城尽头，打倒大蜈蚣后，得到中国古守护神，并找到ロブ。与此同时，“花之精”赶来，ロブ请蒂姆回避后，向“花之精”表露了爱慕之情。

回到水上都市，ロブ和“花之精”决心留下来。蒂姆为了筹集继续赶路的经费，夜晚冒险进入了黑市赌场。

提示：

在赌场一二三四屋外右上角有一





定时移动的浮萍，乘坐可到黑市赌场。

蒂姆在喝毒酒的赌局中赢到了四头沙漠袋鼠，告别ロブ后，来到大都市ェゥロ。

发明家ニ-ル的双亲就是大都市某株式会社的老板。蒂姆等住在ニ-ル家豪华的宫殿中。

蒂姆通过与都市居民的交谈，发现了很多奇怪的事情，为了解开谜团，经人指点来到了山之圣域。

提示：

在山之圣域青藤断处使用宝物キノコのしずく，可使青藤连结成新的道路。

蒂姆打败众多怪物得到ティアポット，回都市对ニ-ル双亲使用后，使其显出原形。

第二天，公主的宠物小猪被水上都市"花之精"送来了。蒂姆和公主以及小猪来到了西面的原住民村落。休息时遇到了食人族，小猪被食人族蒸食了，其魂魄升天时告诉蒂姆一定要去巴比伦塔。

为了得到地图，蒂姆潜入了充满怪物猛兽的アンコ-ルワット寺院。在杂草丛生的荒废庭院中，蒂姆捡到付黑色墨镜，戴上它可不被神殿里的强光照射，取到了ゴ-ゴンの花。回到村落使三个女人像复活。

第六章 金字塔·巴比伦塔·大结局

蒂姆等旅行来到贸易都市，意外地得到了父亲留下的一封信和研究金字塔石板上古埃及文字的解译。凭此文稿，蒂姆来到了金字塔。在黑暗空间变身成光明战士又得到宝物ォ-ラの玉，使用此玉可溶化成水滴流入金字塔地下，经过探索得到六块石板，上面写着古埃及象形文字，蒂姆依照父亲的文稿，将石板组成下列一句话：“太阳从地平线升起。”正在镶嵌石板时，一黄发人劫持公主而来，蒂姆用计吹响神笛，石屋中的神像喷出火焰烧死黄发人。蒂姆终于将六块石板装好，借助神力，与埃及女王的幽灵格斗，夺得了埃及守护神。

终于蒂姆经过千番历险登上了巴比伦塔。在塔中，蒂姆将与前面各关的关底怪物依次决战，才可登上塔顶，见到父母的化身之光，得到了第六件守护神。在塔顶蒂姆感悟了人类进化、变异的全过程，为了保卫地球未来美好的生活，借助六位守护神的力量，蒂姆变身为超级光明战士，飞向太空，与人类最终敌人决一死战。

随后就是长达十分钟的结局画面了。玩友在这里可见到关于地球大陆板块漂移学说的演示和地球美丽的现代都市风景。

补充说明：

①游戏中主人公在冒险过程中，还要搜集各地的宝石，以便交给珠宝商换取有用的情报。有些宝石的藏处很难找，玩友一定要细心。

②每到一处，必须跟所在地的所有人物对话，这样才不会遗漏重要的线索。

③在各古代遗迹中，作战时必须将敌人全部杀死，才可过关。如果对地形位置不清楚，可按START键调出雷达，查找原因。

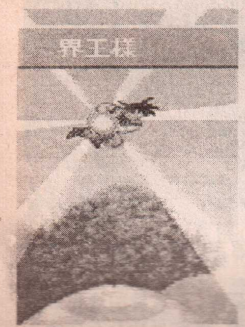




机种: SFC
容量: 16M
出品公司: BANDAI
发售: 1995年

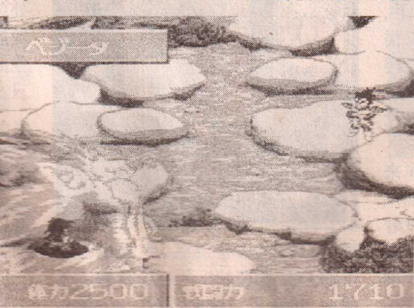
■文/游人

1984年鸟山明在《少年跳跃》周刊上刊登连载作品《DRAG ON BALL》(《龙珠》),连载了十二年,如今终于结束了。然而关于《龙珠》的游戏很多,光是BAN DAI公司出品的,从1986年的《神龙之谜》开始,到1995年11月中旬土星版的《真武斗士传》暂为一个段落,已有20种以上,售出的软件早已突破1000万份。这是一个惊人的成绩。



在PS,土星纷纷推出对战游戏之时,SFC却风格一变,推出了《超悟空传——觉醒篇》。本节目并没有做成时下流行的RPG或格斗ACT。比较来看,我觉得本节目与其说是游戏,不如说是"游戏漫画"更合适。游戏内容紧接着《超悟空传——觉醒篇》,从原书第14卷第23届天下第一比武大会开始,到第28卷那美克星爆炸结束,整个游戏完全忠实于原画,连每句台词都一模一样,游戏打穿后,感觉就象又看了一遍漫画一样。此外,为了使游戏更具有可玩性,游戏中加入了许多分支性的新情节。玩家们可以尝试一下让神仙杀死短笛或小林杀死贝吉塔后将会变成什么样。

游戏的主人公有两人,孙悟空与孙悟饭。玩家们在游戏过程中必须不停的替换主角来完成情节或进行战斗。在非战斗画面时按"START"会进入状态画面,画面左边从上往下依次是:主角的名字(悟空或悟饭),最大体力,基本战斗力,最大战斗力与游戏时间,画面右方从上往下是五个选项:达成值、技的设定、剧情、技修得、技经验值。达成值:进入达成值一览表,可以查看游戏的剧情达成度,技修得达成度和DB度。技的设定:设定普通技的出招方法,如十字键与A键配合可以设定五种气功技,B键则是速度技,X键力量技,Y键反击技。普通技总共是4种,另外还有两种特殊技:必杀技与眩晕技。悟空的必杀技是龟波气功,眩晕技是太阳拳。悟饭的必杀技是魔闪光,眩晕技是怒之力量。



剧情:现示本节目将会出现的总共219种剧情,除书中有的,还有些新情节。技修得:现示学会的普通技。两人一共64种。技经验值:各种普通技的级别与经验值,每提升一级,学会一个新招。



本节目的战斗画面不比格斗节目逊色,空中战与地面战都很耐看。尤其是悟空的"メテオマッシュ"与悟饭的"超爆烈ラッシュ"都可以对敌进行连续十几下进攻,感觉好象对战版中的隐藏超必杀技。战斗开始后,画面右下是主角的基本战斗力,这时要按住L、R键提升战斗力,当战斗力达最高点时,再一次按L、R键,悟空便会使出能令战斗力倍增的界王拳,连续不断按LR键,最高可以使出20位界王拳。战斗中的招式则象猜拳一样是相互克制的:

反击技(平)气功技;力量技(平)速度技

反击技(胜→)速度技(胜→)气功技(胜→)力量技(胜→)反击技;

普通技(胜→)眩晕技Y+B(胜→)必杀技X+A(胜→)普通技;

另外,当两个必杀技对上时,战斗力高的取胜。

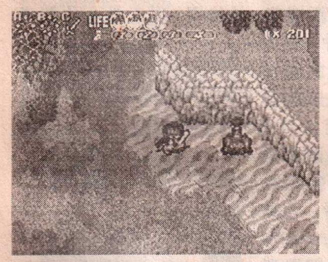
必胜之道:先用普通技多次击中敌人使其眩晕或当其使用必杀技使用眩晕技回去,然后在敌人眩晕时使用必杀技"一击必杀"。



机　种:土星
类　型:A · RPG
厂　商:SEGA
媒　体:CD-ROM
面市期:95年8月

■文/孙忠

一天早晨，奶奶急匆匆地把马鲁斯叫了起来，告知爷爷有事要交待。爷爷的神情看上去十分不安，当马鲁斯一出屋就迫不急待地要马鲁斯把家传的快速跑特技实习一次，然后才放心地让马鲁斯去オデガン城见国王，希望能为国效力。



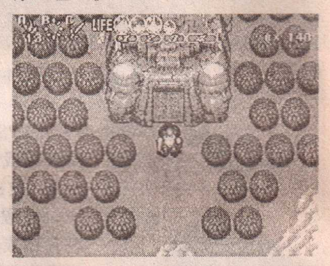
怀着兴奋的心情，马鲁斯来到了オデガン城，占术师正在城镇内说教，待他完毕后上前与之交谈，并回答不，他便会提供许多情报。从皇宫左侧门进入宫中，发现右边通道上两位大臣正在商议事情，上前自报家门后，便被准许成为宫中侍卫，并由侍卫アルフレッド带领至二楼寝室休息，准备晚上值勤。来到二楼的空床上，选“是”，就可舒舒服服睡上一觉了（以后来此可免费休息以恢复体力）。

夜幕降临了，马鲁斯和伙伴来到城外值勤，才谈了一会话，发现伙伴象未睡醒的样子，卧在地上睡着了，正奇怪着，忽然发现右角地面钻出一个神秘男子，但见他潜入沙中一路来到左侧的城堡，并一头闯了进去。身为侍卫的马鲁斯怎能坐视不管，于是也跟了进去。跟随着神秘男子来到了火山溶洞边，只见他从溶岩池的这头飞越到了另一头，一转眼不见了，但在池这头留下了一只箱子。马鲁斯上前打开箱子，发现是“目觉の石”，便把它放入怀中。看看那么宽的溶岩池自觉无法越过，便顺着来路出了城堡。

アルフレット已醒了过来，于是两人一起去见国王，一见面便被国王告知，昨晚所有卫兵都被摧眠了，因此为了安全，今晚便要求马鲁斯与アルフレット去保护公主。离天黑还有一会儿，马鲁斯便回寝室休息。

又一个黑夜来临了，马鲁斯在城墙头守卫着，但总感觉空气中弥漫着不祥气息，于是来到公主的卧室，果不出所料，公主与侍女都被催眠了。回到城头，发现伙伴アルフレット也被摧眠了，正手足无措时，感觉自己也昏昏沉沉，终于也睡倒了。这时，恶魔的爪牙バンボ跳上了墙头，抢走了“目觉の石”，并带走了公主，依稀中，得知他们去了“王家の墓”。





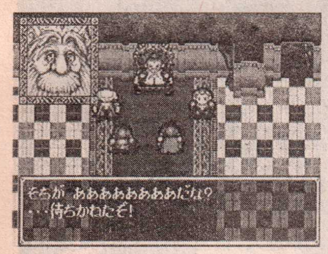
出皇宫东门便能来到“王家の墓”。

进入墓内，正对着的通道被两座神像挡着，这时可往左右两侧去推动那里的神像，那么中间的神像便会分开。在下层中能找到一双铁鞋，穿上它就可踢开拦路的大木块（按方向键后再按C即可）。回到原来一层，往右下方去，用大铁鞋踏破有裂痕的石砖掉下去，找到那里的神像，将它移动，便可打开通往最深处的路来。到最里面后故事会自动发展，接着就需与バンボ决斗，打败他后，会被摧眠，而公主也变成了一只白鸟。

马鲁斯回到了皇宫，汇报了一切，国王给了他一把钥匙，叫他前往グド-の谷。

进入谷内的山洞，用钥匙打开洞门，小心探索后能得到一双草鞋，而其它地方由于能力有限无法通行。这时可先出谷前往西侧的“迷の森林”。

“迷の森林”是由树木组成的迷宫。利用草鞋滑行穿过树洞，一路往左下方，穿过最底下的树洞后能来到“迷ぃの森”的湖边。岸上有大乌龟，用铁鞋能将它震翻，再踢一



脚便会掉入湖中做垫脚石。把第一、第二块空地上的石龟往左踢，把第三块空地上的两只石龟往上踢，就可过湖来到右侧，进入上方的树林拿取飞行拳套。拥有它，要破解グドーの谷的机关就省事了，回到グドーの谷，用拳套开启对岸开关，如此施法可来到谷底，与头目对决。打败它后谷の精灵会现身，送给马鲁斯ささやきのかぃ，并让他去迷ぃの森搭救白鸟。

在迷ぃの森向树精（有脸的大树）询问（使用ささやきのかぃ）后，森林上方的路会打开，进入后要与镇守的蜘蛛怪战斗，只要注意避开蛛网，绕至背侧部攻击就能获胜。救出白鸟，用ささやきのかぃ与它交谈，它便会跟马鲁斯回去。

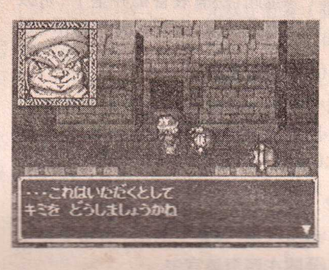
国王病倒了，大臣说需千年树的汁才行。于是向守候在病床边的侍卫要了盛汁的器皿后前往千年树。

穿过这块大陆北部的山洞便可来到西大陆，而千年树就在中部。

进入千年树后首先要找到猴子装束，使用它就能变成猴子爬上树藤了。千年树的树枝上有许多圆木桩，用铁鞋踩一下，那拦在路中央的刺棘会缩入地底，但有时限，因此得赶快通过。到了树顶，前来挑战的是一只物怪，先要把它吐出的小怪物干掉，再用草鞋去铲它，再攻击才能有效。打败它，仙人会出现，把白鸟变回公主原身，而后会给马鲁斯一瓶树汁。

回宫中拆穿カーリ的阴谋，追杀她来到了去王家の墓的路上，カーリ在那里摆下了阵势来对付马鲁斯。又出现了一个难缠的怪物，要避开它周围的石块，再攻击。把怪物打倒后，カーリ也逃走了。回到国王处，国王给了一把利剑，大臣又嘱咐去地下室找找，在那里得到了一只能量手套。这样就该去砂の迷宫了！

砂の迷宫门口有两个炸弹，可使用能量手套把它们搬开（要及时扔掉，不然会被炸伤）。进入后先到左侧启动开关，把黄沙转为蓝色，这样的话，走上右侧的沙桥时，桥就不会崩塌，来到第三层后，再启用左端的开关，把沙还原成黄色，这时会发现其中有一片沙是呈红色的，踏上红沙的中部，便会掉落到下一层的宝箱处，在里面能得到铁爪，使用它



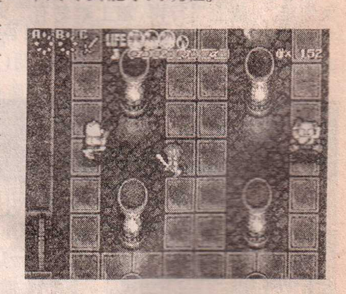
可潜入沙中行走。继续上行，打开各处机关（墙上），直到通往头目处的门打开为止，这时再返回第一层，往左侧用铁爪潜入沙中穿墙至左端黄沙处，再使用拳击手套启动开关使沙变蓝色，往上往右行，就能取得女神像（只有在蓝沙的条件下才会出现，沙一转黄，便会消失），把它搬至最后头目居住的空中沙台，打开大门，就准备迎战沙虫怪吧。击败它能获得雷魔法。接下来该前往ホビットの村了。

在千年湖边左侧有一闪电符号（在墙壁上），在此使用草鞋加雷魔法去铲，就会转移至大陆最西端。往上再往右行可到ホビットの村。

村中空无一人，能提供消息的只有树精，在它右边有一口古井，井水能恢复体力。出这个树往西有一个洞，通过它可来到水の迷宫。

水の迷宫并不复杂，有鬼脸挡道处可使用炸弹，碎砖处用铁鞋踩破，有闪电标记处用草鞋加雷魔法，如此，打开各处机关后就可来到关底，等候在那儿的是バンド，要注意避开落叶的攻击，及时进攻バンド能获胜，之后便会获得冰魔法。

还记得グ-ド谷吗？在它的北面有一个迷宫，现在该到那里去了。进迷宫往右行，跑过会崩塌的地板，在右侧有一小方块沙地，使用铁爪钻入，能潜至上方的房间。使用里面的炸弹炸开下面的石门，再用冰魔法把其它炸弹冰冻，然后搬运至鬼脸处把它轰掉，就能得到钥匙。使用同样的办法用炸弹压住左边的开关，就能走出这地方了。通过左边的滑动路面，用钥匙打开石门，进入石阶便来到大湖的中央。在岸边浅水区使用冰魔法加铁鞋一踩，水面便会结冰。在右侧长廊上方有条有沙的死胡同，从顶端往下数第二方块沙地上使用铁爪就能进入右边的屋内，并能从四周的小间内得到各种宝物，其中还有一把钥匙。走过长廊往下行，用钥匙打开石门就能顺利来到另一层中。这一层右边有许多炸弹，左边有一石门，并有一开关，在此使用冰冻炸弹压开关的老办法就能打开石门通行了。往下行至水塘，在岸边使用拳击手套加雷魔法将产生的电球扔进水中光环内，便有路出现，来到尽头能拿到跳鞋。



因为已经拥有了跳鞋，所以能前往火の迷宫了。火の迷宫在千年树的南方。在东南面的山洞南面竖有一木牌，告知在此需用跳跃前往火の迷宫。

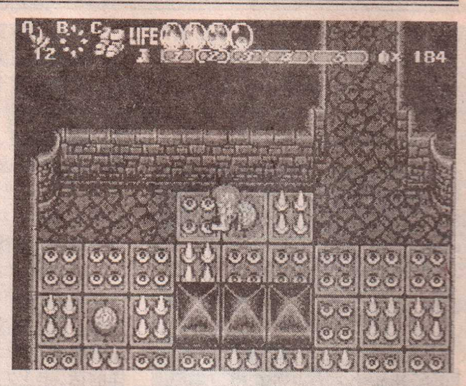
火の迷宫中有多处需跳跃才能通过，在其中能得到此迷宫的唯一一把钥匙。很快就能来到关底，镇守在那儿的是使用火岩石攻击的グェィド，对付他首先要用冰魔法使身体四周笼罩寒气，再使用能量手套将已被冰冻的火岩石扔回去攻击即可。胜利后就会获得火魔法。接着再回至第一层，用火魔法将挡道的冰块融解，往上行能找到魔镜。

带着魔镜前往ホビット村，在村中水塘里使用铁鞋加冰魔法使水池结冰，再使用魔镜便来到了镜之迷宫。

这是个奇怪又特别的迷宫，它有正、反两面(刚进入时是反面，方向键往左按而人却往右行)，当反面的迷题解完无路可行时就去长廊中的一间有格子并呈土色的房中去，地板有倒影出现。在里面使用魔镜，迷宫就会反转成正面，这时就能接着破迷了。如此反复几次，即可来到カ-リ-驻守的地方，要注意避开她铁链的挥动，等铁链静止时快速攻击，就可打败她，之后便会回到ホビット村。

ホビット村的人们又回到了村中，在中间屋内与村长交谈后，可得到飞行帽，而破解风之迷宫可全靠它了。

风之迷宫在火之迷宫的西南方。因为拥有了飞行帽，所以能在风之迷宫中畅行无阻，过关应该不会太困难。(戴上飞行帽，踏上雕刻有飞马图形的地砖就能飞行，但有时限，要注意)消灭关底的ヌ-グ后能得到风魔法。



魔法都学会后，可以前往光之迷宫了。光之迷宫在水之迷宫的北面，只要走到湖边的山洞口，光之魔便会使光之迷宫浮出水面。

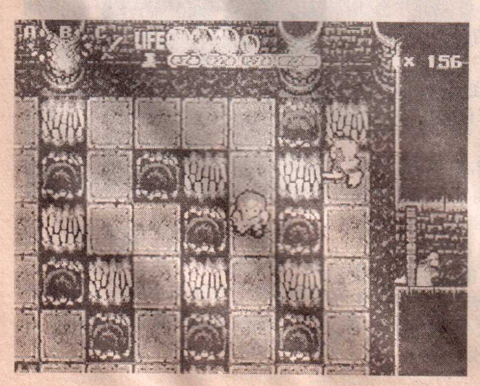
进入光之迷宫，首先要用草鞋加风魔法飞越右边的障碍断层取得宝箱中的钥匙。在有大石门的地方要用魔法加铁鞋震落它，而在有一排三个按钮的地方则必须使用风魔法加拳击手套把它们同时按下去才能打开手边的石门。来到最后能获得最强之剑，它与各种魔法配合有意想不到的威力。

至此，所有装备都齐全了，可以回宫去见国王。与国王谈过话后，国王的王座便会移开，出现了通往地底之沼的楼道。

进入迷宫后沿着溶岩池右侧的路往上就能来到最后的四个迷宫(墙上有闪电符号)及前往パゾ-ト处的门口。目前不可直接去挑战パゾ-ト，因为没有把守护巨人的四大精灵打败，他是无敌的，而四大精灵分散在四个迷宫中。

右手的迷宫与左上的迷宫比较复杂，其它两个迷宫极其简单，但是所有钥匙都在两个复杂迷宫中，因此一定得先攻右手边与左上边的迷宫。

进入右手边的迷宫后，首先往右侧行，然后往右上，如此会来到一个湖边，按下湖右端的开关，则湖下方的门会打开，顺路而下，走过浮桥往右行可找到一把钥匙，接着再掉入下一层，去按那儿小池塘顶的一个按钮，完事后往右门中进入取得另一把钥匙后即回到刚进来的地方。往左侧门中进入，戴上飞行帽，打开空中右端的开关，从上方门中进入，一直走就能到达风之精灵处。只要能小心避开风的攻击，不致滑落，就能伺机击败他。



左上边的是火之迷宫，火之精灵驻守在迷宫的右下方。里面到处都是火，用铁鞋加风魔法可吹熄。为宫中一定要找到改变沙地颜色的开关，否则无法得到全部的钥匙。此迷宫中也有两把钥匙需取得。关底的火之精灵不难对付。

这以后就可进入另两个迷宫了。左边的迷宫是电之精灵，会放电，可用最强剑加魔法进行远距离攻击。右上边的迷宫中是冰之精灵，对付他时是在水中作战，注意避开他正面的冰剑，从旁攻击即可。

打倒四大精灵后便去找パゾ-ト算帐，他拥有全部的魔法力，与他作战一定要看准他进攻的方向，不断地游击，才能获胜。

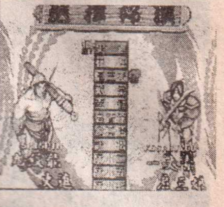
千辛万苦之后，终于打败这顽敌，接下来便可看到精彩而感人的结局动画了。最后还有你游戏中宝物获取率的百分值与你打爆机时耗费的时间显示，祝你取得100%的好成绩！

游戏中有许多与打爆机无直接关系的地方，如皇帝宝库右边的闪电符号内的迷宫，还有隐藏的宝物在墨绿色大树下(用火烧)，在淡绿色草堆中(用风吹)及破墙内(用铁鞋踢)，还有可疑沙地中(钻进去)等等、有空可去探访一番，最后，祝各位成功！

水浒演武



类型:ACT
机种:土星(SS)
公司:Data East



■文/曾明伟

九纹龙 史进

龙迅炮:(共通)↓↘→+拳

龙炎斩:(有)→↓↘+拳(连按拳可追打一次)

疾火烈拳:(无)↓↙←+拳(连按拳可追打一次)

落步膝:(共通)↓↑+脚

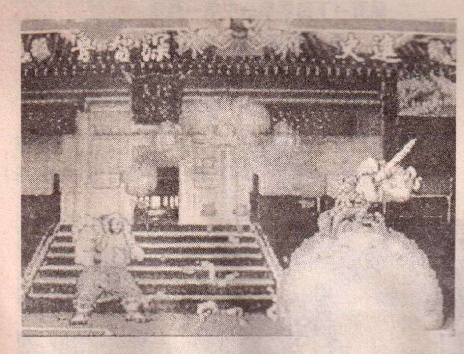
天升龙霸:(有)→←↙↓↘→+拳(条件1)

龙神凭依:(无)↓↙←↓↙←+强拳(条件2)

连续技:中脚→强拳

拳→中脚→强拳

强拳→中脚→中拳→强脚



豹子头 林冲

烈豹招:(共通)←↙↓↘→+拳

劈风月斩:(共通)→↘↓↙←+拳

无双连击:(有)拳连打

旋脚落枪:(有)→↓↘+脚

旋风脚:(有)↓↘→+脚

列震脚:(共通)→+强脚

无双连击袭:(有)弱中强手同时按

白虎袭击斩:(有)→↘↓↙←+脚(条件1)

豹神凭依:(无)↓↙←→+强拳(条件2)

连续技:强脚→强拳

弱脚→中拳→中强拳

弱脚→弱拳→中脚→强拳

一丈青 扈三娘

仙空波:(共通)↓↘→+拳

连环脚:(共通)↓↘→+脚

疾风斩:(有)→↓↘+拳

疾风斩连环脚:(有)疾风斩后马上按脚

三角蹴:(共通)画面的边际上方时,同时按←+任意键

真空风刃杀:(有)跃至最高点时,按↓↘→+拳(条件1)

风神凭依:(无)跃至最高点,按↓↓←→+强拳(条件2)

连续技:中脚+强拳

下蹲强拳→中拳→中脚

弱脚→中拳→强脚→强拳

神行太保 戴宗

神行法一:(共通)↓↙←+弱脚(自身后方出现)

神行法二:(共通)↓↙←+中脚(原地现身)

神行法三:(共通)↓↙←+强脚(自身前方出现)

神行法四:(共通)↓↙←+弱中强脚(自身上方出现)

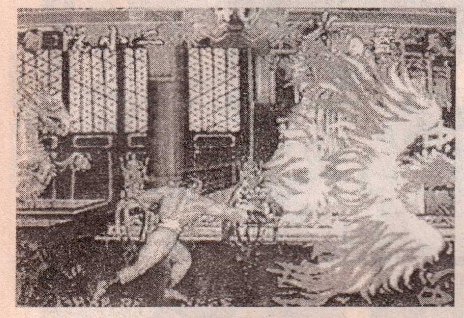
神行法五:(共通)↓↙←+弱拳(对手的前上方出现)

神行法六:(共通)↓↙←+中拳(对手的后上方出现)

神行法七:(共通)↓↙←+强拳(对手的前方出现)

神行法八:(共通)↓↙←+弱中强拳(对手的后方出现)

飞翔波:(共通)在空中时按↓↘→+拳(可连按五次)
落风捶:(共通)→↓↘+拳
烈波掌:(共通)↙→+拳
三角蹴:(共通)画面的边际上方时,同时按←+任意键
击斩靠:(无)↓ →+脚(条件1)
天罗刚掌波:(有)→↘↓↙←→+强拳(条件3)



连续技:中脚→强脚
弱拳→强拳→强脚
弱拳→弱脚→中脚→强脚

黑旋风 李逵

地裂断:(共通)↓↙←+拳
火炎息:(共通)→↓↘+拳
黑旋风:(有)←↙↓↘→+拳(连按可增长时间)
李逵台风:(无)跃至最高点时按↓↘→+脚
乱斩十八炒:(有)←↓↙→+拳(条件1)
地裂爆炎碎:(无)↓↙←↙↓+强拳(条件3)
连续技:下蹲中拳→强拳
弱脚→中拳→强脚
弱脚→弱拳→中拳→强脚

花和尚 鲁智深

飞影旋杀阵:(有)(稍停)→+拳(连按拳可追打一次)
罗刹:(有)空中时按→←→+拳
狼牙灭冻:(无)↓↙←+拳
狼爪灭冻:(无)↓↙←+脚
起云烟:(共通)←↙↓↘→+拳(反复操作可增威力)
地狱波垂:(共通)靠近对手时按←↓↙+拳(条件1)
真炎起云烟:(无)→←↙↓↘→↓↘+强拳(条件3)
连续技:下蹲中拳→下蹲强拳
弱拳→中脚→中拳
弱脚→中脚→中拳→强脚

入云龙 公孙胜

幻魔烈靠:(有)←(稍停)→+拳
幻魔破膝脚:(有)←(稍停)→+脚
扫地杀:(共通)↓↘→+脚
烈镖杀:(共通)→←→+拳
风车杀:(共通)↓↘→+拳
幻缚仙击:(有)靠近对手时,按→↘↓↙←↓+拳
三角蹴:(共通)画面边际上方时,按←+任意键
东西南北中央不败弹:(无)跃至最高点时按↓↘→+拳(条件1)
猛袭肉弹跳:(有)↓↘→←↙↓↘→+强拳(条件3)
连续技:下蹲中拳→下蹲强拳
弱脚→中拳→强脚
弱脚→弱拳→中拳→强拳

行者 武松

鸳鸯脚:(共通)↓↙←+脚
鸳鸯落杀脚:(无)↓↙←↘+脚
猛虎爪击:(有)→↓↘+拳
龙髯打云:(无)↓↙←+拳(可反复操作三次)
乾坤倒落:(无)靠近敌人时按←↙↓↘→+拳(空中可)
烈旋空舞:(共通)靠近敌人时按←↙↓↘→↓+拳
飞翔击膝:(共通)→+强脚
猛虎地碎弹:(无)→↓↘+拳(条件1)
卑劣先制击:比武开始前同时按住弱中强拳不放(条件4)
连续技:中拳→强脚
弱脚→弱拳→中拳
弱脚→下蹲弱拳→中拳→强拳

立地太岁 阮小二

月牙镖:(共通)←(稍停)→+拳
乾坤水龙脚:(共通)→↓↘+脚
妖手法:(有)↓↑+拳
操水法:(有)←↙↓↘→+脚(按住键不放,可用拳攻击)



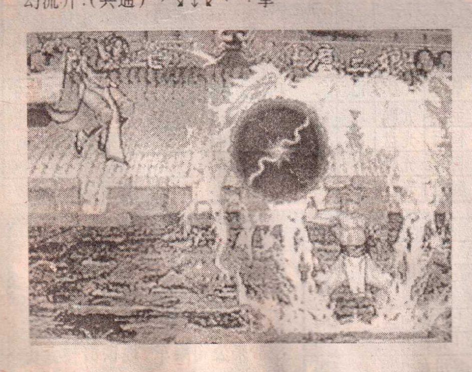
操水妖手杀:(有)操水法中使用妖手杀
登壁脚:(共通)快速冲撞墙壁即可
登壁袭:(共通)登壁脚的空翻时按↓+脚
魔水乱手杀:(有)↓↙←+拳(条件1)
凤凰召唤斩:(无)↓↘→↓↘→+强拳(条件3)
连续技:中拳→下蹲强拳
弱脚→中拳→强脚
弱脚→弱拳→中拳→中拳

短命二郎 阮小五

发放生物(鱼、蟹、蛙):(共通)↓↘→+拳
旋莲华:(共通)↙↓↘↓↙+脚
幻流升:(共通)→↘↓↙←+拳
闪裂阵:(有)拳连打(可移动)
侧转:(共通)→←↙↓↘→+脚
登壁脚:(共通)快速冲撞墙壁即可
登壁袭:(共通)登壁脚的空翻时,按↓+脚
莲华幻流升:(有)↓↙←+脚(条件1)
凤凰召唤击:(无)←→↓↘→↓↘+强拳(条件3)
连续技:下蹲中拳→强拳
弱脚→中脚→强脚
弱脚→弱拳→下蹲中脚→强拳

活阎罗 阮小七

月牙镖:(共通)←(稍停)→+拳
乾坤雷龙脚:(共通)→↓↘+脚
三连脚:(无)↓↙←+脚
幻流升:(共通)→↘↓↙←+拳



闪裂阵:(有)拳连打
连环夏圪蹴:(无)↓↑+脚
侧转:(共通)→←↙↓↘→+脚
雷龙冲:(共通)→↓↘+拳(条件1)

凤凰召唤灭:(无)←→↘↓↙←→+强拳(条件3)
连续技:中脚→强脚
弱拳→中拳→下蹲强拳
弱脚→下蹲弱拳→中拳→强脚

托塔天王 晁盖

冲鬼阵:(无)↓↘←+拳



鬼神脚:(无)↓↙←+脚
分身:(无)↓↙←+拳
变身:(无)KO后立即按住弱中强拳不放

超晁盖

鬼神脚:(无)↓↙←+脚
鬼神炎:(无)→↓↘+拳
气合:(无)←↙↓↘→+弱中强脚
头击:(无)→+强拳
五火鬼吼炮:(无)→↙↓↘←→+拳(条件1)

所有角色共通技

X+A:挑衅
Y+B:假晕
Z+C:投掷武器(公孙胜、阮小二、晁盖除外)
←←:向后冲刺
→→:向前冲刺
注:共通、有、无指武器存在与否
条件1:自身体力剩四分之一时
条件2:已负一局且体力劣于对手(相差亦要四分之一)时
条件3:已负一局,体力剩四分之一时
条件4:已负一局

另:选难度4以上,以不败成绩打败林冲(单人玩),此时千万别按键,会惊奇地发现,关底的对手将不是晁盖,而是手持双鞭的骑马大将呼延灼。

捷径公司 新春酬宾

致广大电脑爱好者的一封公开信

自从我公司推出王国平工程师个人编制的《视频播放器 Ver 1.00》工具软件后，得到了社会各界的强烈反响。由此我们想到，广大电脑爱好者手中一定还有很多自编的实用软件不能和大家共享，为此我公司将努力帮助把这些大作推向市场、推向社会。欢迎各界软件制作人员与我们联系、洽谈。

各种配置的多媒体电脑，承接自选配置组装、升级，加装CD-ROM、声卡、解压卡、传真卡等

型号	内存	硬盘	软驱	其它	显示器	价格
迷你286	1M	可内置	1.44M		单显	1380
486DX2-66	4M	420M	1.2+1.44M		SVGA彩显	6750
486DX4-100	8M	450M	1.2+1.44M	真彩卡	SVGA彩显	8800
奔腾586-60	8M	540M	1.2+1.44M	PCI总线	SVGA彩显	9400
奔腾586-75	8M	850M	1.2+1.44M	PCI总线	SVGA彩显	10600
奔腾586-90	8M	850M	1.2+1.44M	PCI总线	SVGA彩显	11800

名称	型号	价格
CD-ROM	2倍速	650
CD-ROM	4倍速	1180
瑞星防毒卡	II型	380
声卡	16位立体声	450
解压卡	带视频输出	1180

电脑游戏及其它软件

名称	公司	版本	价格	名称	公司	版本	价格	名称	公司	版本	价格
仙剑奇侠传	大宇	光碟	220	敦煌传奇-塔克拉玛干	昱全	双CD	240	一线生机	宏申	CD	120
天使帝国2	大宇	磁片	90	魔法世纪2	大宇	磁片	90	枫之舞	大宇	磁片	100
妖魔道	大宇	磁片	90	明星志愿	大宇	磁片	70	失落的封印	大宇	磁片	80
大富翁2	大宇	磁片	60	世界美术大全	皇统	CD	168	实用百科全书	皇统	CD	48
星座百科	皇统	CD	68	坦克大决战	光谱	磁片	49	富甲天下	光谱	磁片	49
多种语言生活单字篇 I	皇统	CD	48	孙子兵法	皇统	CD	68	用光碟电脑Windows篇	皇统	CD	68
暗棋侏罗纪	光谱	磁片	79	六种语言情景对话	皇统	CD	68	**视频播放器**		**Ver 1.0**	**48** ✲
中文CD采购指南'95 I	皇统	CD	68	五子棋大师	光谱	磁片	29	卡耐基的人生指南	光谱	磁片	69
美语词组详解	皇统	CD	68	常春藤新闻英语	皇统	CD	128	巧克力ABC	金盘	光碟	90
波黑战争	金盘	光碟	130	冲锋号	金盘	光碟	130	甲A风云	吉耐思	磁盘	100
大银河物语	智冠	光盘	49	黄飞鸿	智冠	光盘	49	射雕英雄传	智冠	光盘	49
笑傲江湖	智冠	光盘	49	九五真龙	智冠	光盘	49	超级大富翁	智冠	光盘	49
时空特勤组	智冠	光盘	49	倚天屠龙记	智冠	光盘	49	鹿鼎记	智冠	光盘	49

游戏机及配件

名称	单价	名称	单价	名称	单价
3DO(带两张碟电源)	2680	世嘉I型机	560	GAMBOY手掌机	500
索尼PS(带一张碟电源)	3480	世嘉II型原装机	850	GAMEGEAR彩色手掌机	920
土星(带一张碟电源)	3350	世嘉II型组装机	780	土星方向盘	880
超任主机美版	1080	SNK机皇	2880	3DO枪	600
博士七(16M)	1450	3DO解码器	2180	多用大手柄	330
博士七(32M)	1800	土星解码器	1780	多用双向制转	320

请注意

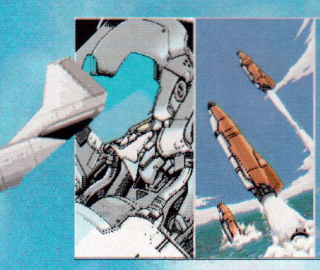
1. 电脑整机不邮购；
2. 电脑一年保修，三个月保换；
3. 来公司乘车：地铁鼓楼大街站西南出口向南50米，路西第一个胡同。
4. 以上商品邮购办法：佰元以内加15元，仟元以内加10%，仟元以上加5%邮资。

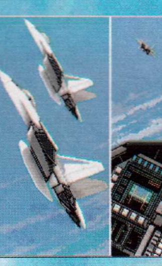
地址：北京市旧鼓楼大街西绦胡同13号西门
邮编：100009，周六周日营业 9:00～17:00
电话：010-4067420，FAX：010-4049342

特勤机甲队 II













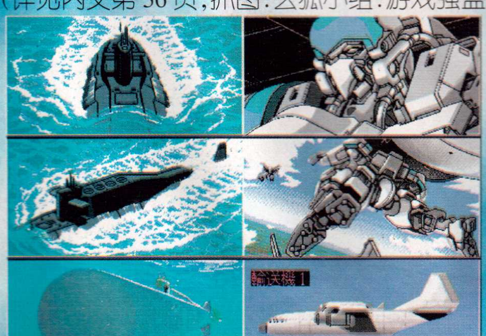
自古好女多奇志，不爱红装爱武装。蓝天、大地与海洋的自由需要你用正义、勇气与智慧来捍卫与维护。

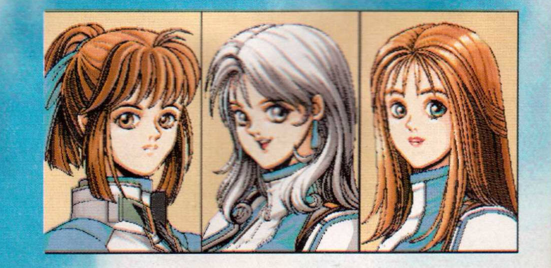


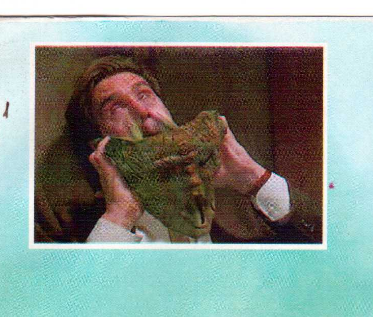




(详见内文第 36 页,抓图:玄狐小组:游戏强盗)










谁是今夜的摩登舞王？

谁令蒂娜小姐刻骨难忘？

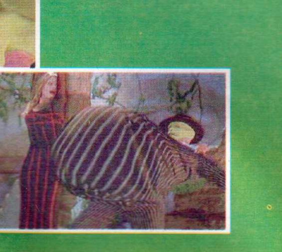
又是谁？

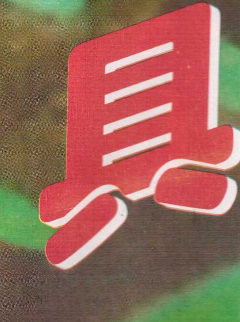
刀枪不入，

打遍天下

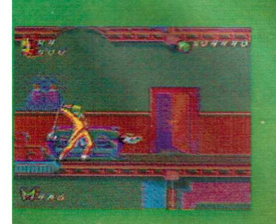
无敌手！

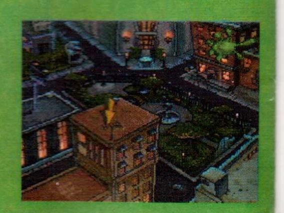






面具




squeeze me gently
（輕輕按我）
这部以电脑三维特技闻名的影片不仅制成了VCD，而且还制成了超任游戏。虽然情节与影片大致相同，但要想过关没点硬功夫可不行。游戏紧张、惊险、刺激而又幽默，是一部难得的佳作。
GAME OVER


COASTAL
LOADING
THE
FOR
这是迄今为止最具诱惑
维动画以及各种引擎的实效
峡谷、城市、海滨还有荒漠，
贵跑车，我们似乎是在旅游。
基尼、波尔舍、雪佛莱、法拉
人心。试一试 3．8 秒内由
哈！1 小时我能跑 290 公里，
本游戏支持网络八人
以上，真彩卡、声卡及 CD－
LOADING



PORSCHE 911 CARRERA
PERFORMANCE
DONE
NEXT CAR
LOADING
MAZDA RX-7
ACURA NSX
GENERAL
LAMBORGHINI DIABLO VT
GENERAL
ROAD & TRACK
OPTIONS
DRIVE
ED
PEED
的赛车游戏，高解析度的三
录音，这感觉太真实了。山径、
节与景色的变幻加之八种名
不过速度仍是第一位的，兰博
……每一个名字都那么激动
止到 100 公里／小时的感觉，
象是飞，好了！Let's go!
抗，硬件要求 486DX2/66/8
ROM。
图：李伟，详见正文第 40 页）


国王密使
KING'S QUEST VII
The Princeless Bride
——公主的婚礼
美丽动人的Rosella公主拥有无数的崇拜者，可有一天，她奇怪地失踪了，由此引发了一系列传奇的经历，惊险、浪漫，充满了童话的神奇。
(详见内文第42页,抓图:朱晓清)


SHANG HAI
上海 GAME俱乐部
Virtua Fighter 2
8位至64位的享受
批发
对于大小客户一视同仁，重点扶持中小零售客户
零售
始终保持领先于市场的优势价格
专业维修
次世代机种维修、改制，街机、游戏机卡
特色
会员制俱乐部，专业二手货市场
曾志洪经理携全体员工，恭祝各位玩友
新年快乐！
欢迎来信索取资料(请付邮资二元)
SEGA SATURN
(提供机房最佳配置)
地 址:上海市靖宇中路2号 电 话/传 真:021－65337491 邮 编:200093
联系人:曾志洪 (中文机,62581600－1726) 詹昌明:(BP,63295588－24705)
公 交:115(新客站至双阳路)、 221(人民广场至靖宇路)、 7 7、118均可抵达。

横空出世　强力出击

玩者之梦　梦戏天堂

邮购方法：
请按下述地址汇款，并注明软件名称及购买份数；每份软件加收10元邮费，需特快专递者请每份另加25元邮费

邮购地址：
北京市朝阳区惠新东里3号
北京创智星计算机中心
邮编：100029
电话：(010)4914217
传真：(010)4914217

游戏软件

光谱系列
1.坦克大决战　49
2.暗棋侏罗纪　79
3.卡耐基人生指南　69
4.富甲天下三国篇　49
5.欢乐幸福人　79
6.雄霸天下　59
7.巴士帝国　49
8.五子棋大师　29
9.世纪末商业革命　120

松岗代理游戏系列
1.巴顿之逆袭　190
2.钢铁雄师　240
3.钢铁雄师（CD）　300
4.吸血鬼　200
5.最长的一日　210
6.超级卡曼奇　270
7.银翼战记　200
8.狂涛计划　200
9.银河救世军　240
10.银河救世军（CD）　300
11.天旋地转　260
12.惊异大奇航（CD）　300
13.诺瓦风暴（CD）　330
14.生化悍将（CD）　310
15.终极庸兵　190
16.星际大争霸　230
17.星际大争霸（CD）　280
18.魔兽争霸（CD）　330
19.卧龙传　340

智冠系列（全部为CD版）
1.大银河物语　49
2.射雕英雄传　49
3.笑傲江湖　49
4.依天屠龙记　49
5.鹿鼎记之皇城争霸　49
6.超级大富翁　49
7.九五真龙　49
8.武状元黄飞鸿　49
9.机甲猎人　49
10.马场大亨　49

大宇系列　49
1.仙剑奇侠传（CD）　220
2.天使帝国Ⅱ　90
3.魔法世纪Ⅱ（CD）　90
4.枫之舞（CD）　100
5.明星志愿（CD）　70
6.失落的封印　80
7.大富翁Ⅱ（CD）　60

松岗快快乐乐系列
1.快快乐乐学电脑　88
2.快快乐乐学DOS　88
3.快快乐乐学储存器　88
4.快快乐乐学WINDOWS　100
5.快快乐乐学中文WORD　88
6.快快乐乐学中文输入　88
7.快快乐乐学WPS　88
8.快快乐乐学英文打字　88
9.快快乐乐小画家　98
10.快快乐乐音乐家　98

双语系列
1.急救英语基础篇　550
2.急救英语高级篇　770
3.办公室商业英语（CD）　600
4.多感度儿童英语入门篇　220
5.多感度儿童英语初级篇　220
6.多感度儿童英语中级篇　220
7.多感度儿童英语高级篇　220
8.我的第一本多媒体电子书（CD）　180

科利华教学系列
1.科利华CSC电脑家庭教师 小学版　1400
2.科利华CSC电脑家庭教师 初中版　1300
3.科利华CSC电脑家庭教师 高中版　1800

其它
联想教学软件系列
皇统多媒体系列
金盘系列
爱嘉家教系列
由于篇幅有限，名单不能全列，欢迎来函索取目录。（6元一份）

北京创智星计算机中心诚意奉献　近期强势推出　大批国内外厂商精心巨制





一卡能抵千卡用 梦阳圆了您的梦

告电玩迷——

永利行KS游戏沙龙扩大阵容

永利行KS游戏沙龙已初具规模，现应广大电玩迷的要求，决定增加升级卡的名额，只要您付二百多元，便可获得一盒KS全制式游戏卡，成为沙龙成员。

KS全制式可重录游戏卡=制转卡+可重录卡+扩展槽

继续向全国推出KS系列产品

* 16位KS型全制式可重录游戏卡及复录设备。
* 各种街机转接板。
* 各种电子模拟摩托车、汽车、飞机、激光枪机、街机。

欢迎函索资料、来函必复

上海梦阳工艺装备技术研究所电脑部

联系地址：上海市新客站联合售票大楼904室（原华康路201号）

☎ 咨询电话:63240359、63537810、63178178-353

广州金童电子商行

★★≡春节酬宾：邮购价＝批发价＋特快专递邮费≡★★

自本商行广告刊出之后每天都收到全国各地的大量来电来函，反响强烈。为感谢广大电玩家和经销商的厚爱，本商行决定在春节期间(96年1月15日至3月31日)再次优惠酬宾：

品名	酬宾邮购价	品名	酬宾邮购价
土星主机(配1张原版碟)	3200.00	UFO磁碟机	1850.00
索尼主机(配1张原版碟)	3200.00	博士7磁碟机	1710.00
3DO主机(配1张碟)	2380.00	博士6磁碟机	1550.00
SNK-CD机(配1张原版碟)	3150.00	博士3磁碟机	1500.00
超任美版主机	1050.00	博士光碟机	1550.00
任天堂GAME BOY主机	460.00	土星光碟每张	160.00
土星VCD解压卡	1550.00	3DO解压卡	1700.00
索尼光碟每张	85.00	3DO光碟每张	55.00

GB卡(单卡、合卡100多个品种，价格75元至195元，本店GB卡在国内市场品种多、价格低，春节期间每片再次优惠10元)

土星魔奇强棒卡420.00元/套(专门用于玩普通土星碟，使用该卡后不需每次用原版碟引导)。**以上价格均含发特快专递的邮费**

品种繁多，未能尽录，备有详细价目表，函索(写好回邮快件信封贴上1元邮票)即寄。如需八位卡、世嘉卡、超任磁碟的详细价目表请汇5元资料费即寄。

本商行货源直接进自港、澳、台及生产厂家——保证一手价格。本着诚实经商、信誉至上的原则，以薄利多销的方针服务于广大游戏爱好者和全国各地的经销商(批发请来电查询)。

●地址：广州市荔湾路94号电子配套市场A2-57档●联系人：孙宁，李正英●邮编:510170●电话:(020)8936379(24小时热线)8954973 8962235●传真:(020)8936379●BB机:(020)7786698--221126(润迅联网台)

北京西艾商行

新春大赠送

①世嘉、超任、土星、3DO、PS、机皇六大系列产品全部优惠销售；

②购世嘉卡，一年内免费任意交换、不限次数；

③土星、3DO、PS、机皇软件也可任意交换；

④开设会员、换机两项特殊服务。

详情请来人来函联系

地址：北京市海淀区中关村南路甲1号-3(海中市场对面) 电话:(010)2627330 BP:4911166-13177 邮编:100080 联系人：蔡葳

第二分店地址：北京市东城区焕新胡同11号乙(地安门东大街南锣鼓巷明珠海鲜对面东侧)

电话:(010)1301121604 BP:2258888-8161、8271188-59001 邮编:100009 联系人：崔涛 马一可

第三分店地址：海淀区西上坡25号

电话:2545249，联系人：吴早早



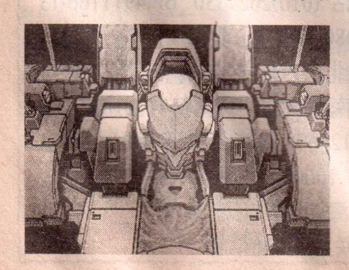
特勤机甲队 II

386/4/33

容量:7MB

战争，人类政治活动中最残酷的一面，被圣人们称作不得以而用之。但不可否认它却曾推动过人类历史的发展。进入了电脑时代，战争与游戏的结合使其抛开了血腥的一面，从而给人们带来的是更多的娱乐与思考。

话说公元二十四世纪，为了解决新的生存空间问题，地球联邦政府经过无数次的探索后，终于在坦斯星系中发现了与地球环境相似的行星一欧姆尼。在第一批移民的辛勤耕耘下，欧姆尼的开发计划完成了。可是地球联邦政府却利用亚光速技术企图不劳而获地夺取欧姆尼。就这样，欧姆尼政府与地球联邦政府之间的战争爆发了。史称第一次欧姆尼独立战争。战争的结果，由于第三战斗大队一特勤机甲队的出色表现，地球联邦政府被迫签订和约，欧姆尼政府得到承认，欧姆尼迎来了和平。



四年后，反抗军与产业界勾结组成了一个亲地球联邦政府的吉亚士，以对抗欧姆尼政府。而欧姆尼政府为了不把辛苦建成的家园拱手相让发动了战争，即第二次欧姆尼独立战争。有鉴于特勤机甲队在第一次独立战争中出色的表现，欧姆尼政府决定重新恢复它。在前任队长哈蒂·纽兰多的召集下，经过了艰苦的训练特勤机甲队的队员们终于迎来了结训的日子……

现在，被炮火染红的欧姆尼的绿色大地正在颤抖，和平之路如此遥远，但是希望并不渺茫，因为我们有特勤机甲队。为了欧姆尼、为了和平，再次出发吧 POWER DOLLS!

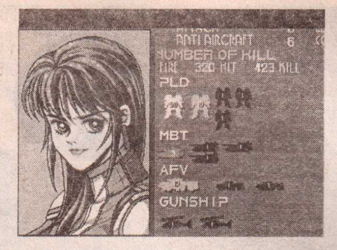
以上的内容就是《特勤机甲队》（简称PDS）一代、二代的故事概况。这个由日本KOGADO出品，台湾华义汉化的战术游戏，可以说是PC战术游戏中的一个精品。对于它的优点，随便一说也会有：精美的画面、良好的操作环境、详细的战斗指令等。但这些只是它的外表。在PDS II中你所考虑的问题就是如何完成任务，而不用担心经验与等级。PDS I中曾经出现的经验值设定在PDS II中被完全取消了。记得在玩《天使帝国》时，每关不是迅速地解决战斗，而是拼命地升等级，很多时间都浪费在这里，玩久了就会感到无聊。那么PDS II里队员的能力如何体现呢，这就要靠装配不同的机甲了。

PDS II提供了三种机甲：装甲步兵、装甲侦察步兵、装甲攻击步兵。装甲步兵注重威力，肩部手部都能装配武器。但是过多的武器必然会影响机动力，而且其侦察范围也很小。需要注意的是：装配之后

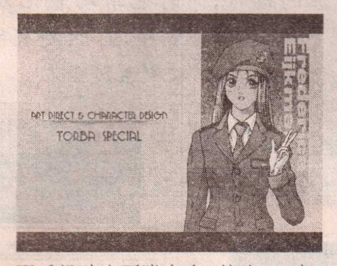


队员的侦察范围就是机甲自身的侦察范围，并不会因为队员有侦察能力而有所提高的，不过可以通过装配复合器来提高侦察范围。但是这样一来就会少装一种武器，实在是有些得不偿失。装甲侦察步兵防御力、肉搏能力低，侦察范围大，手部可装武器，而肩部只有一边能装（增强型除外）。这种机甲是战斗中不可缺少的。因为在战场上一切都是不可见的，只有通过侦察才能发现敌人，才能避免自身受到攻击，才能转而消灭它。虽然它的防御力低，但是它的高机动力却可以弥补这一点。发现敌人之后，如果机动力还够，那么攻击几下，然后再撤到敌人侦察范围之外 就不会遭到敌人的攻击了。装甲攻击步兵是三种机甲中防御力、肉搏能力最高的，也是三种机甲中侦察范围最小的。而且肩部不能装配武器，使得它的威力反而不如装甲侦察步兵了。以上三种机甲各有优缺点，所以只有相互配合才能尽显其威力。游戏中预先设定了三个作战部队，当然你可以在作战中再分，但是每个部队最好有一名侦察步兵。这样由侦察步兵捕捉到敌人，由步兵或攻击步兵进行攻击，做到各司其职。除了机甲，PDS Ⅱ还提供了自走炮、战斗机、攻击机以及两种运输机。运输机就是搭载队员到战场或把队员从战场救回的运输工具。在有的任务里也会用到别的运输工具，象潜艇或升降机等。自走炮、战斗机与攻击机则只在有支援的任务里才能使用。

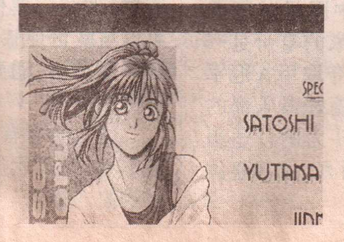
与机甲密不可分的应该算是武器了。说到武器，可分为特殊装备、常规武器和弹药三种。弹药：PDS Ⅰ中无此设定，所以时常会发生弹尽粮绝的现象。而PDS Ⅱ中则把机甲的腿部作为储存弹药之用。这些弹药不但可以来回装填，还可以在两个相临的队员之间进行交换。这一设定使PDS Ⅱ降低了不少难度。特殊装备：常用的只有炸药，其它的



都不太实用。常规武器有射程、精度、攻击力、弹量等设定，种类不多但型号很多，有的武器还能对空攻击，如果按装配的位置不同可分为肩部武器与手部武器。其中肩部武器最具威力，因为装在这里的武器其射程、精度、攻击力都比手部武器高。象DRU20 ATM对付远程的敌战车两下就可解决。还有象加农炮、火箭等听起来就够吓人的了。但是肩部武器也有个缺点，就是装



配后机动力下降太多，约为2-4点，而装配后备弹药也要减少1点。手部武器就要好多了，装配后下降1-2点，后备弹药则一点也不减少。所以武器的选择与机甲一样也要搭配使用。还有一类武器是专供炮兵和空军使用的，总体来看可分为对空武器与对地武器。其中对地武器的攻击范围与攻击力成反比，如何应用则要看当时敌人的密集程度了。



机甲和武器的选择也应考虑到任务内容。由于特勤机甲队是特种部队，所以尽是些破坏、侦察、解救人质等任务。如果是深入敌后的任务，高机动力是必需的，特别是有时间限制的，完成任务就撤，不要与敌人恋战。或是炮火的诱导管制任务，炮兵就要多一些。在这类任务中，敌方的数量是我方的数十倍，只能靠侦察到敌人的聚集点，利用炮兵大范围地消灭它们。即使是与敌人正面交火的任务，也不要不顾一切地冲上去，而应该步步为营，一个一个地消灭掉。

在战场上，战术的运用与战场的变化都是不可预测的，所以只想提醒几句。首先是地形的变化，PDS Ⅱ新增加了高度的设定，虽然看起来仍是个二维的平面俯视图，但是这里已经有了高度的因素。举个例子，如果站在山顶中间侦察，即使侦察范围很广， 但是也只能看到悬崖边上。反之，如果站在靠近悬崖的位置，就可以看到上面敌人的情况，而敌人却看不见你。其次要注意敌人的直升机和侦察车。直升机可以发射导弹，而你的攻击对它损伤很小。所以碰到它时，最好远远的躲开，要不然就群起而攻之。侦察车自身威胁不大，但它却可以把你的位置传给导弹发射车，之后就会有一串的导弹向你袭来，如果能够先把它消灭掉，敌人就如同瞎子一样任你宰割了。

经过了无数次战火的洗礼，POWER DOLLS的不懈努力终于使欧姆尼再次迎来了和平，但这是真正的和平么？结尾的文字在诉说着什么？《三国演义》中的那段千古名言能给我们最好的启示：天下大势，分久必和，和久必分……

THANK YOU FOR PLAYING

由于我的疏漏，本文作者未能留下姓名，请作者速与我联系。

——责编 阿魔

COPYRIGHT 1994 KOGADO STUDIO STUDIO

众里寻她千百度



■文/李毅 要文涛

甲A联赛加速着中国足球的进步，同时也牵动着亿万球迷的心。

"国家兴亡，匹夫有责"。身为热血青年，自然要有所作为，为此吉耐思公司毅然进入游戏市场，经数月奋战，推出力作《甲A风云》。

类型:SLG	容量:12 MB
配置: 384/40/4 声卡	

玩家姓名： 金志扬
游戏难度： ★★★★★
城市： 北京



动画开启

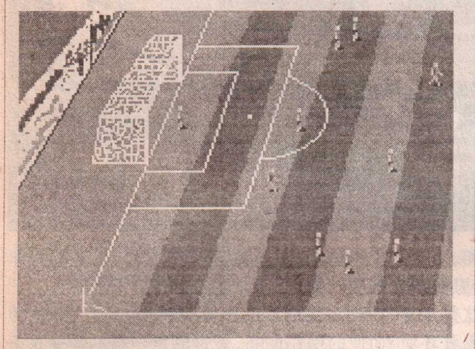
《甲A风云》是一部以中国足球职业联赛为背景的策略型游戏，玩家的身份是一名俱乐部经理兼主教练，为了夺取甲A冠军宝座，你必须兢兢业业，努力搞好俱乐部的经营、建设，为提升球队的战斗力制订适当的训练计划，聘请球星，发现新人，培养建设后备力量。

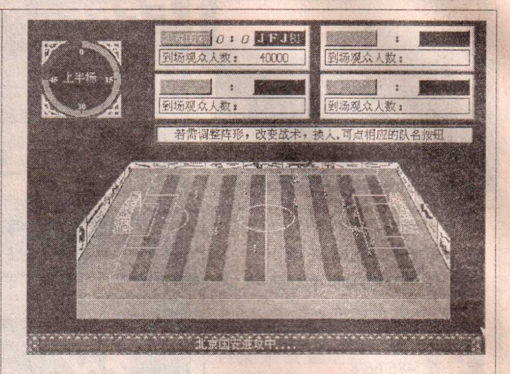


游戏中，您独揽俱乐部的经营大权，对外与赞助商签定球衣广告，投资建设球场，扩充座位，调整门票价格，安排贷款与保险；对内可以与队员促膝谈心，对功臣奖金激励，对劣迹严厉训话，遇到队员受伤还可以派医生进行特别护理。

球队的所有信息，比如每轮赛况积分榜，射手榜，财政状况，球队历史等等，您尽可在游戏的"查询"中得到信息。

“训练比赛”对于任何一支球队来讲都是最为重要的。游戏中玩家要安排上场阵容，确定阵型打法。最后比赛，就是检验您一周工作情况的时候。场上比赛精彩激烈，场下主教练随时可换人，变阵，当然得符合现实规则。每当场上出现险情或进球后，便会演播一段精彩的动画。





游戏的内核是纯智能化的，采用了先进的分布式人工智能理论，通过对每个运动员的思想、行为的模拟，来模拟整个联赛的系统环境，这不同于过去一些游戏那样采用随机数决定输赢与好坏。

在游戏中，加入了详尽的文档，用以介绍中国足球的基本知识，用户能玩有所获。这也是GAME与CAI相结合的一种尝试。



继《甲A风云》后，北京吉耐思科技发展有限责任公司将于春节后推出《中国足球风云》的第二部《中国球王》，它描述了一个中国球王的成长过程。一期将《甲A风云》4片容量误写成为10片，特向读者至歉。

——责编 阿魔

编后——『甲A』的断想

不久前，我接到重庆师大欧阳锴的电话，面对充斥于市的日本游戏，面对国内玩家的玄谈之风他表示了一种深深的忧虑。他说，危机一直存在，来自经济与文化的侵袭并没有引起足够的注意。中央强调要加强对青少年的爱国主义教育，加强近代百年屈辱史的教育，这就要求全社会的配合，在多领域多层面上强化这种意识，欧阳锴说，他听说过『甲A风云』，对制作者们的精神和辛劳深表敬意。但他更希望看到『甲武风云』，他希望更多的教育界人士了解游戏真正的价值与作用，更多地关注这一新文化的发展。

『甲A风云』的制作者也曾表明过他们的态度——『绝不能让中国的孩子在日本游戏中去了解「日本式的中国历史」！』游戏既然是一种文化，不应放任『舶来品』的泛滥。中国的游戏制作者有责任、有义务发展民族的游戏产业，宏扬中华的历史文化，用喜闻乐见的形式注入爱国主义的内容，以加强国防意识，不忘历史的经验与教训。让我们的少年、青年成为未来的栋梁。





极品飞车

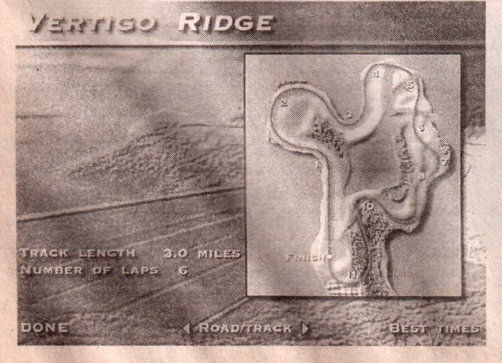
■文/李伟

英文名:THE NEED FOR SPEED
出　品:PIONEER(先锋)
代　理:ELECTRONIC ARTS
(电子艺界)
媒　体:CD-ROM
配　置:486/66/8
类　型:SIM(模拟赛车类)
光碟容量:600M
硬盘空间:28M

拥有一部名牌跑车,驾驶着它在风景优美的大道上兜风,或者参加一次名车大赛,比一比到底谁是"王中王",这或许是许多男孩可望而不可及的梦想。《极品飞车》这款95年末推出的大型光碟游戏为我们提供了一个圆梦的机会。漂亮的赛车,一流的跑道,优美的景观,就差一流的车手——你了。赶快开足油门,冲吧!离开繁喧都市,尽情体味大自然的韵律,没有速度的限制,任你自由发挥,让你也享受一下"生死速度"的感觉。

ELECTRONIC ARTS(电子艺界简称EA)不愧是一流的公司,《双子星传奇》、《FIFA96》、《95劲爆NBA》、《US NAVY FIGHTER》(即《傲气雄鹰》)……款款水准都不低,《极品飞车》也不例外。无论是从观赏和收藏价值上考究,还是从可玩性与其它赛车类游戏进行比较,它都是一部上乘之作。

该游戏的片头先播放一段真实而又急促的名车录相,令你马上兴奋起来,感到全身热血沸腾,真想立即钻进赛车,享受一番。不要着急,让我们先来欣赏一下这些宝贵的资料。流线形的车身,强劲的马力,舒适的驾驶环境,简便的操作性能,是每辆跑车基本具备的条件。该游戏收录了现今世界上最著名的8种跑车:克莱斯勒·道奇·蝰蛇RT/10、法拉利512TR、兰博基尼DIABLOVT、马自达RX-7、本田·阿库拉NSX、丰田SUPRA(涡轮增压型)、波尔舍911·卡丽娜、雪佛兰·考尔维特ZR－1。面对这么多豪华跑车,是不是都挑花了眼。其实每辆车都有其自身的特点,我们要想多了解一点,就只有通过进一步查看它的工作特性(PERFORMANCE)、基本常识(GENERAL)、录相片段(VIDEO)、历史文献(HISTORY)、机械原理(MECHANICAL)了。这些精确的数据全都由美国著名汽车杂志《ROAD & TRACK》提供,图文并茂,给你留下的印象一定会很深刻,再加上有专业人员进行现场解说,就更有趣了。



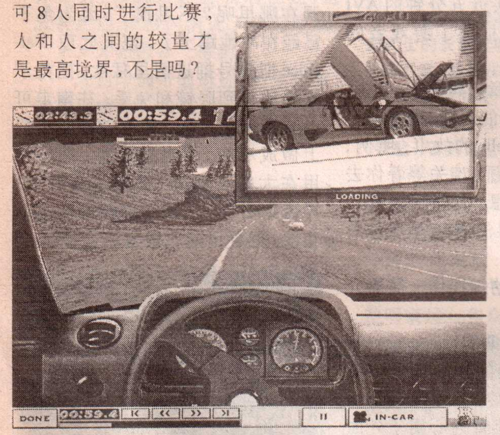


下面我们逐条进行查阅。1.工作特性:跑车的启动性能(从0至60迈需要多少秒,从0至100迈又需多少秒,最高时速为多少),制动性能(速度从60迈降到0的最短停车距离,从80迈到0的最短停车距离,总体制动效果如何),操作性能(平衡能力如何)。2.基本常识:将介绍跑车的售价、净重、前/后轴的重力分配

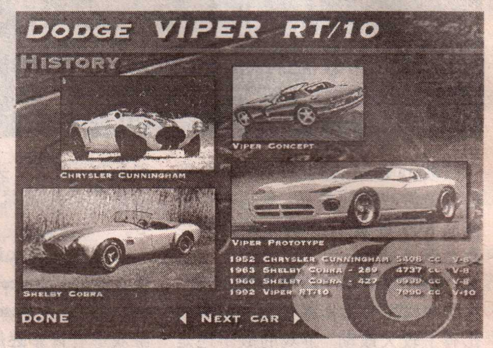
比、长、宽、高、EPA油耗(城市/公路)。3.录相片段：大约30秒真实而又颇富动感的画面将令你一饱眼福。4.历史文献：将列出该车的历史情况，在哪年夺得过什么冠军。5.机械原理：纵版剖视图将透过车身向你展视跑车内部的机械状况，令你大开眼界。

优良的跑道对你的技术发挥是非常重要的，该游戏为玩家提供了6种跑道:3条封闭路段(春天的荒漠、秋天的山谷、险峻的山路),3条单程路段(市区、海滨、山区)。每种跑道的形状和两旁的景观都不一样，你在比赛前最好是先熟悉一下它的特点，在哪儿有弯道，哪儿又是直道，哪儿有坡……另外该路线的长度是多少，需要跑多少圈也很重要。作到心中有数，比赛起来就会胸有成竹，胜券在握了。

另外，该游戏除了为玩家提供试路赛、拉力赛、记时赛，还为网络朋友提供了HEAD TO HEAD模式，最多可8人同时进行比赛，人和人之间的较量才是最高境界，不是吗？



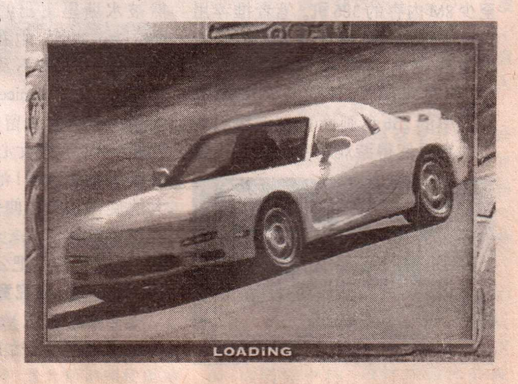
我们光是纸上谈兵，也该上车进行比赛了。绿灯一亮，你立刻挂档，并加大油门，拼命往前冲。如果你还是个新手的话，最好采用自动换档，当车速达到一定时，计算机会自动帮你换档；如果你已是个飙车老手，那么只有用手动档才能显示你高超的车技了。要想夺得好名次，当然就得超过数名对手，但是有时你前面的车看你快超过它就左右来回晃，就是不让你超车，好象故意在气你。对付它万万不可着急，先跟它一段，见机(比如弯道时走内道)超过它，此时你能从反光镜看见它在你后面吃着你的土，并渐渐远去，心里暗自得意。速度非常高时，你会感到车子如同飞一般左右飘乎不定，很难控制。这正是真正车手的感觉，也是终级速度的体验，满刺激的吧。开车时要随时注意车道两旁的路标，它提示你前方路段的状况，这样就能够提前作好准备，而不至于到时手忙脚乱。当你的跑车与其他车子相撞时，车子的外壳变得凹凸不平，严重者甚至腾空而起，落地后还继续向前翻滚，这一切动画是那样逼真，与真正的“大撞车”绝无差别。沿途风光秀丽、景色怡人，这些都是现场实地拍摄后经计算机加工处理的结果，感觉当然不错，令你在“飞一般”紧张的同时还能够放松一下。曾经在电影《侏罗纪公园》用过的SGI(硅谷图象技术),在本游戏中也大放光彩，令图象在高速处理时仍保持细腻流畅。该游戏还具备录相功能。在你开车进行比赛的同时，还可把全程录制下来。等比赛完后，你可随意播放，并可从车内、车尾、天空、路旁等6个角度观看，再回味一下刚才的紧张与快乐。每场比赛后，还将显示你的名次、开完全程所需时间、平均速度、最高时速和历史记录的最好时间、最高时速。看出自己的差距，就有动力向更高一层挑战了。



该游戏有两种显示模式(640 × 480和320 × 200)供你选择，不同的机子有不同的选择。要想图象清晰而且动作流畅，当然首选“奔腾”了，最低的配置也要486/66/8M。看来玩家得勒紧裤腰带，准备升级换代了。

超现实的感觉，超时速的享受，与时间赛跑，与对手狂飙。这就是《极品飞车》给你带来的……踩足油门，转动方向盘，“飞”吧！

特此感谢殷中翔先生的技术支持！





Sierra公司的King's Quest系列是冒险游戏中的精品，而其中最新作品KQ7更是一个不可多得的经典之作。

KQ7除继承了前作的优点外，在游戏构思和操作界面上与前作相比有了较大改动。游戏的故事还是发生在Daventry王国，但主人公与前作已经没有联系，而且最特别的是本游戏有两位主人公，还都是女性。看来男性英雄一统江湖的局面已不复存在，象近来颇有影响的"命运之手"、"Lost In Time"等作品都是女性唱主角。游戏的控制界面也一改Sierra的KQ系列的传统，似乎受了"凯兰迪亚"系列的影响。

KQ7只有光盘版，而且必须在Windows下运行。对系统的要求是至少8M内存的386机。笔者推荐用12M内存的486机或更高，而且最好有四倍速的光驱，否则运行极慢。但在Windows环境下640x480高分辨率的256色画面再加上精心制作的音乐使得游戏本身就如同一部动画片。光是片头近五分钟的AVI动画就已经紧紧抓住了游戏者的心。



KQ7分为六章。其中1、3、5章是王后Valanice的历险，而2、4、6章则是公主Rosella的故事。照例，游戏中有许多迷题、难关等着你去闯，关键在于敢想。有些问题有几种解法，而最明显的有时并不是最好的。

下面就闯关的过程作一简要介绍：

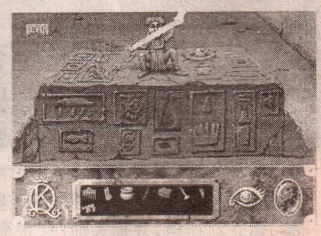
序:Rosella不见了！

Daventry王国的Rosella公主已经到了出嫁的年龄，但她拒绝了所有的求婚者。她年青的心属于外面的世界，而不是哪一个无聊的王子。这天，母后又在对她唠叨那些求婚者的事。心不在焉的Rosella突然被水塘里飞出的小动物吓了一跳。透过水面，她看见了一座宏伟的城堡．．．来不及细想她便跳入水中。王后V alanice听到了水声后，看到的只有女儿留在地上的梳子。"Rosella!"救女心切的王后也纵身跃了下去。啊！池子底下有个巨大的旋涡。王后伸手去拉女儿，眼看就要够到了．．．突然，一只巨大的、毛茸茸的手把公主拉了出去！

第一章:我究竟在哪里？

一阵旋风把Valanice吹到了一片沙漠之中。王后先从仙人掌上取下破布，然后往南走两个屏幕，在尸骨边拿到猎号。在西边的水井边捡起盐粒和小棍，注意看一下塑像底座上的图画。往北再往东走，可以在山洞里拿到陶罐和篮子；从篮子里得到玉米种子。王后把玉米种在洞外潮湿的地上。哈，玉米长得真快！摘一个玉米棒子留着。旁边还有一株葫芦，可惜Valanice好象对它没有兴趣。洞口边的岩石上又有奇特的图形。有什么用吗？

再往东走，敲一敲那扇小门，里面出来一只能说会道的老鼠。他说他的眼镜被兔子抢走了，现在什么都看不见。王后想帮他，但兔子洞在哪里呢？不用找了，因为兔子已经在冲她踢土了。岂有此理！Valanice把猎号捅进洞里猛吹，把兔子吹晕后得到眼镜和兔毛。往南走可以看到一座神庙。先拿破布在小棍上做成小旗，再走进神庙。把小旗用在大蝎子身上，等蝎子被钉住，再走到石台边。按石台侧面泪滴形花纹，把冒出的三块宝石分别放在



小雕像的左右手和右侧的小圆形花纹中间，多试几种组合后，石台上会升起一个青色的石箭头。顺手带走。注意动作要快，旁边还有大蝎子呢！

王后往回走，把眼镜还给老鼠，再往西走。噫？葫芦裂开了！取出葫芦籽，跟老鼠换得一个青石珠子。回到塑像处，按岩洞口的图示调好塑像的项圈，摸一下塑像的头让太阳光芒露出来，再按一下它的右臂把它手中的碗倒过来。井中的水干了！走到井底下，看一下人像手中的托盘。盘中有两个青石箭头。拿

一个？哗！水又涌了回来。看来没那么简单。试着把青石珠子放进托盘？人像点头了。Valanice拿起右边的那件，与手中的箭头组合起来。

离开水井后往北走，用小棍打落仙人掌的果实。再看一下左边的石门，门上有一个箭头形的凹槽。王后把手里的箭头放进去，石门便开了。走进石门，是一条长长的隧道。突然，随着一声吼叫，一只巨大的蜥蜴爬了出来！

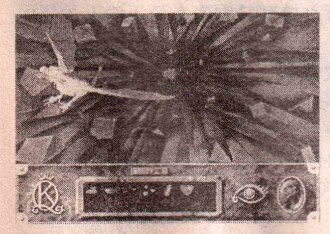
这关在沙漠里要遇见一个游魂。如果Valanice能给他找到清水，可有意想不到的收获喔！至于清水去哪里找，就看你能不能理解太阳神像底座上的图形了。

第二章：是Troll就得象个Troll

Rosella被一个怪物从镜子里拽了出来。天哪！这怪物太难看了。粗手大脚，又矮又胖，大圆脑袋上长着一个烂茄子般的鼻子，还戴着一顶王冠。奇怪的是它倒是很有礼貌："美丽的Rosella公主，欢迎你！"怪物吓了一跳，原来美丽的公主竟也变成了和怪物一般模样。

怪物说他是Troll的国王Otar三世，地下王国的君主，也是Rosella的一个崇拜者。他想向公主求婚。若是以前，公主自然不会答应。可是现在自己也变成了Troll。

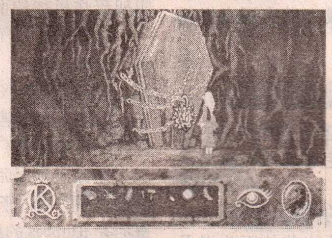
Rosella公主在自己的房间里看



了看墙上国王的画像。咦？为什么眼睛的颜色跟刚才见到的国王本人不一样？离开房间后，在大厅里和Mathilde——国王的奶妈说话。她说可以把公主恢复人形，但魔法药剂需要这些原料：金碗、水绿宝石、烤甲虫、水晶龙鳞和银勺。而且，还要Rosella到地面上的OogaBooga去看一下，因为自从国王从那里回来以后变得特别古怪。

Rosella在大厅里拾起小孩扔下的玩具老鼠，去西北角的泥浴池看看。池里两个Troll正在享受，混然不理公主的问话。离开时，遇见一个高挑的女人往浴池去。Rosella偷偷跟在她后面，等她走后向洗澡的Troll打听她的情况。那些Troll提起这个女巫Melicia就胆颤心惊，什么都不肯说。接着，公主去了东面的厨房，一个厨师正在煮一锅令人恶心的汤。厨师看到公主就把她扔了出去。岂能甘心？公主再偷偷溜进厨房，把老鼠扔在厨师身上。从碗柜里拿走金碗，从旁边架子上的机器里取出烤甲虫。

在大厅北面墙上摘下盾牌，再走到西北角上的泥浴池，听两位女



Troll谈论催眠问题。然后出大厅西面到铁匠铺，与粗鲁的铁匠和友好的珠宝匠谈话。从中间的楼梯下去，岩洞里有许多绿水潭。公主用金碗盛起绿水，又从岩壁上取下油灯。咦？对面岩壁上的是什么，一股臭鸡蛋的味道？Rosella小心翼翼地跳过去，拿下湿硫磺。想起浴池里女Troll的话。哼哼，Troll要倒霉了。

回到铺子里，公主偷偷把硫磺放到火上，铁匠便睡死过去。再用挂在墙上的钳子夹住桌上的盒子浸入水桶，便可取出冷却的银勺。把火吹旺后用灯取得火种。Rosella回到大厅后，走东南角的出口到有升降机的岩洞。往东去的小桥被一个大个子Troll挡住了。走到岩洞北头看那辆大车，车上少了一个轮子，把盾牌上的尖拔下后正好用来把盾牌钉到车轴上。

再往东的岩洞里遍地是美丽的水晶，但时时传来一声声悲叹又令人觉得毛骨悚然。原来这里是水晶龙的洞穴。龙说它失去了火种，也失去了生活的信心。公主把灯中的火种给了龙。龙回报给Rosella一颗大钻石。但公主要的是它的鳞片



呀。可是龙急不可耐地振翅飞上了天空。

Rosella回到铁匠铺，把钻石给了珠宝匠，换来锤子和凿子，再到龙穴从睡熟的水晶龙的尾巴上敲下一片鳞片。小心不要被龙尾巴压扁。这下药剂的原料总算配齐了。

回到大厅，公主把原料给了Mathilde。一番作法之后，公主终于又恢复了本貌。银勺溶成了银片，收起来吧。国王来了，向Rosella祝贺。邪恶的女巫Melicia也出现了。

Rosella发现自己又回到了她的房间。奇怪，墙上国王的画像在冒烟。公主搬凳子爬上去，注意别把小凳子放在最下头。她发现画像后面有一条通道。爬进去后，听见Melicia正在与假国王策划一个阴谋，企图让地下的火山再次喷发。通道的另一头通大厅。公主从出口跳出来时，一只奇怪的小动物与公主一起掉了下来。Mathilde说这是国王的龙蟾，但处于休眠状态。她帮龙蟾恢复了活力，并给了R osella一卷有魔力的绳子逃离地下王国。

Melicia想抓住公主，但公主用玩具老鼠把女巫吓得调头就跑。走到升降机那里，用魔绳修好升降机。终于可以离开这里了。但是，绳子好象要断了！

（未完待续）



[#3 CD]

第十七次战役

护卫Behemoth的战役结束后，Towyn上将在主控制室向我谈起了Behemoth这个他苦苦追求了近十年的计划，我唯一的感觉就是“疯狂”。然而，战争也许就是这样。

为了防备基拉西舰队的突袭，我受命在超时空越进点布上空雷。在每个越进点都需要散布四枚空雷，只要选好空雷这种武器并发射，完成之后有语音提示飞向下一个地点。

第十八次战役

原本以为密布的空雷足以让Behemoth安然抵达她的目的地了，然而基拉西帝国总是让人大惊失色。当我飞过那片陨石区域时，数个石头疙瘩居然径直向我冲来，这是陨石战机ASTEROID！！！我左突右冲绕到一架陨石战机的六点钟方向猛烈开火，可是并未出现习惯性的爆炸，取而代之的是几块飞落的石头以及尾炮的密集还击，而且，在我紧紧咬住它时，它的尾投式空雷也让我吃了大苦头。不过，一旦掌握了这种战机的特性，我就开始痛快地宰杀这些猫脸族了。

其后还有基拉西的运油舰(TANKER)需要逐一消灭，在它们舰体中心的炮台则是致命点。

当Behemoth安然抵达越进点后，整个舰队越进至Loki星系。

第十九次战役

为了Behemoth的实射演练而进行的前期战役是由Towyn上将取代Eisen舰长而直接部署的。对任何人来说，仅凭“地狱猫”去对付七八个波次的敌机实在是不可思议的事情(对我而言则是力战两个小时失败五次方才获胜)。在这一战役中我一个人就歼敌三十余只，打驱逐舰(DESTROYER)打得几乎要过敏，但最后还是扫清了全部残敌。

第二十次战役

接下来的行动也许就不用我费心了。我找到Eisen舰长闲聊，为Towyn上将违反条例接管胜利号而不平，但Eisen舰长并不如我想象的那么义愤，不过，他似乎有些忧心忡忡。而更令我吃惊的是，Cobra与我谈起胜利号上有间谍！！！这使得经历过《银河飞将II》那场炼狱的我心里一阵紧缩。又是叛徒！

然而我还没有时间仔细调查，战斗任务就又来了。在Behemoth试射Loki IV星球时我将担任警戒，Towyn上将把这个任务看得轻而易举，但我可不敢对护卫这么一个玻璃瓶掉以轻心。果然，基拉西舰队的四架轰炸机如约而至，还好我早有心理准备。

在我一一击落基拉西的小猫咪之后，Behemoth摧毁了Loki VI星球。那是一个让人无法忘怀的镜头，不过，未等我发表感想，基拉西舰队的反击力量就已来临了，但对付这两艘驱逐舰、一波隐形战机和两架轰炸机我还没有问题。

返回胜利号后我发现Hobbes站在主炮控制室的舷窗前闷闷不乐，于是我走过去与他攀谈起来。让我惊奇的是，Hobbes的话里充满了矛盾和忧郁，我开始理解他了。站在他的角度想一想，一个人帮助别人去毁灭自己的家园，尽管那个家不值得留恋，但在情感上仍会有难以逃避的痛苦。对此我只有默默地以友情来安慰他，毕竟这场战争之残酷只有亲身经历的人才能体会……

第二十一次战役

我从未想过护送Behemoth到达越进集结地的旅程会成为我这一生中永远无法忘记的一幕。基拉西帝国似乎对Behemoth的行踪了如指掌，因此，那些扑天盖地的重型轰炸机导致了一个人力无法挽回的结果——Behemoth被摧毁了！然而更加令我震撼的是，基拉西王子亲自出马带来了Angel的消息，不过，这竟然是她的最后消息……

那个毛球王子挑逗的话语我一句也没听进去，我的脑海一片空白。这是不可能的！！！多少个日夜我在祈祷着重逢的那一天，这是我不断战斗的动力。可是就在希望渐成现实的时候……我愤然打开后燃器，“箭式(ARROW)”机如复仇之箭激射而出，见鬼去吧！我心中怒焰冲天。

就在我疯狂而又谨慎地追击毛球王子的座机时，胜利号发来了命令：90秒越进倒计时，必须立即返回！这是一个难以容忍的命令，但是，离开了母舰这个平台，任何战机也不过是块无力的陨石而已。最后十秒钟我还是遵命降落了，于是胜利号带着我的悲愤越进到了Alcor星系。

第二十二次战役

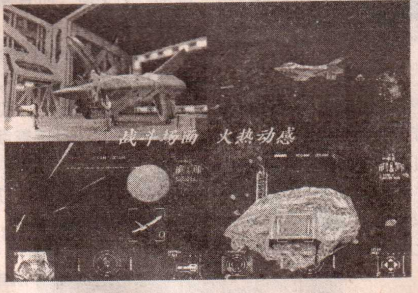
Towyn上将一刹那苍老了许多。在他凄然而去的送别时刻，我还完全沉浸在彻底失去Angel那痛彻心扉的迷惘之中，也许Towyn同样如此。

我跌跌撞撞地来到酒吧时，武器控制官就在我身边。她那些同情的安慰使我好受了一些，但她语气里流露出的情感却让我感到惶恐。我情急之下只能告诉她彼此的情谊是我十分珍重的。不过，这番谈话总算阻止了自己的酗酒，否则接下来的出勤就会很狼狈了。

突发的警报预示着更艰苦的战斗即将开始。胜利号几乎是怀着注定要失败的悲壮继续着征途，而这次大举来袭的基拉西战机只不过是这种失败的序曲。尽管如此，我仍尽力而为，因为这是作为一个银河飞将的使命以及作为一个人的复仇。

第二十三次战役

就在我感到前途渺茫之时Paladin来到了胜利号。到这时我才了解到Angel的秘密使命——侦测基拉西本土——以及她被捕前后的一些情况。Paladin缓缓地说着这一切，而我早已陷入了对Angel深深的怀念之中。最后，Paladin拍拍我的肩膀说："每个人在这场战争中都会失去他们宝贵的东西，你也无法避免。然而，Angel虽已离去，但她的事业还在继续！"



是的，她的事业还在继续。籍由Angel被捕前发送回来的资料显示，基拉西帝国的本土行星在地质结构上存在致命的地壳裂缝，而地球联邦早已在着手进行一种特殊武器——地震炸弹(Temblor Bomb)——的研制工作，预计只要将其射入地壳，其威力就足以引发整个星球的崩溃！！！

这一武器的出现燃起了我胸中的希望之火，尽管其研制者Severin博士已于一年前被基拉西族拘捕于Alcor v星球，但他的真实身份并未暴露。因此，救援行动迫在眉睫，而第一步则是扫清Alcor V星球的空域。

插曲之二

肃清了Alcor V星球的空域之后，重要行动前的紧张气氛充斥了每一个角落。Vagabond在酒吧与我谈起T-Bomb以及Severin博士，我这才知道此前那位博士在Paxons VII星球的实验中曾经让千百万人丧生。尽管我对Vagabond的愤恨情绪十分理解（他原来是Severin博士的助手，正是因为以上原因才弃笔从戎的），但是这场战争需要那个"刽子手"。

突然响起的广播打断了我们的谈话并把我叫到了飞行甲板，眼前的情景让我大吃一惊！只见Cobra倒在血泊中奄奄一息，而怀里的电子记录仪还在嘀嘀作响。

是Hobbes！！！

当我从Cobra的口中听到这个名字时就好象自己被劈头泼了一桶冷水。我的信念，还有我极力维护的友情，难道所有这些还不足以让他避免走上这条不归路吗？！

然而当我看见记录仪上T-Bomb的资料后，我打消了追击的念头（否则那将是一场极其矛盾的厮杀），让历史去抉择吧！我默默地与Eisen舰长收拾起Cobra的遗物，直到我按下飞行员们那具飞行归宿的按钮时，我的心还在痛苦地震颤。

第二十四次战役

为了救援行动的顺利展开，这次我的任务就是驾驶"神剑"担任星球表面作战的开路先锋！这又是一个激动人心的时刻。解决掉第一波隐形战机，我一个俯冲滑到Alcor v星球表面，基拉西的行星战机EKAPSHI立即迎面而来。在打掉了接二连三的几波敌机后，救援分队成功地救出了Severin博士，至于Vagabond则控制不住自己而把他饱揍了一顿……

救援成功后舰队越进至Freya星系——基拉西本土星系。

[#4 CD]

第二十五次战役

清理这个空域内的基拉西力量是当然的行动，同样的，我改变了武器控制官的预置武器而选为"长弓"，因为质子鱼雷会减少许多麻烦。

不算麻烦地解决掉敌人后，Flint亲切地与我谈了一些话，不过我并未记住什么。Angel的情况使得周围的女性开始对我表示出明显的关怀，这使我在一时间还不太习惯。当然，每个人都必须面对现实，但这需要时间。

Vagabond对Severin博士的过激行为使得他面临停飞的处分，我立即找到Eisen舰长力陈己见。最后，面恶心善的Eisen还是被我说服了。当我把这个喜讯告诉Vagabond时他只是微微一笑，"如果有机会我还要揍

他一顿。”这使我在心底开始暗自佩服这个年轻人了。

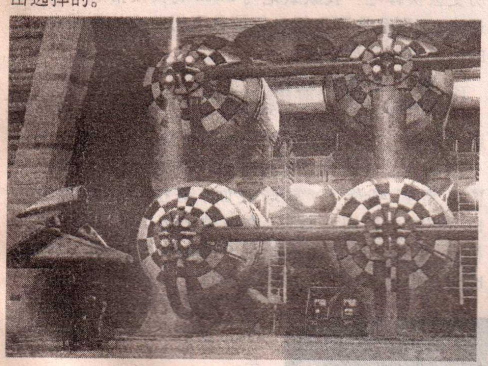
第二十六次战役

Freya II星球不知将要面临什么命运，以致于上面接二连三地发布了有关的命令。这一回我受命摧毁Freya II星球表面的防盾能量中心(Shield Generator)，在星球表面击毁所有的目标之后还需要往返巡视几回才可以返航。

第二十七次战役

消灭返回Freya II星球的基拉西舰队是一场恶战。不过比起那些护卫任务来说，这是可以放手一搏的时刻，善用以往战役的经验就足以应付了。

与此相应的另一个“战场”却让我踯躅不前。我从未想过如何面对Flint与Chief同时出现场面，然而现在就是这么一个难题摆在面前。唉，一亲芳泽就会让另一人伤心而去，直到最后我也不知道自己是如何做出选择的。



第二十八次战役

为了试验T-Bomb的效果，胜利号越进至Hyperion星系。我将驾驶“神剑”并携带T-Bomb向这个星系中的一颗小行星——其地质结构与基拉西帝都所在的Freya II星球一样独特——进行试射。任务十分简单，当最后发现那个要命的地壳裂缝时，T-Bomb自动锁定导向，我按下发射钮后立即爬升脱离，留下身后惊天动地的星爆……

第二十九次战役:

T-Bomb的威力震撼了全舰，但经历过Behemoth那场灾变后的人们似乎变得沉默多了。我找到Flash、Vaquero和Vagabond一一详谈，这不仅使他们摆脱了失败的阴影，同时也让我变得更加斗志昂扬。

基拉西舰队的追击几乎是立即抵达，因为没有“神剑”可飞，我还是驾驶着自己很欣赏的“长弓”出发了。

在击败三只舰队的攻击之后，胜利号越进回到Freya星系。

第三十次战役

重返Freya星系的首要任务就是“搜索并摧毁”。在击溃三波基拉西舰队后，最后的决战就要拉开序幕了。(而我后来才知道，就在同一时刻，基拉西帝国已经集结了大型舰队，准备在48小时后直击地球本土，以此挽回不利的战局，幸好……)

第三十一次战役

这是最后的较量。因为可以预想到的大量敌人，所以这次战役将由我率领三个僚机共同出击，而坐骑也提升为精心改装过的“神剑”。新战机最大的特色就是加装了射击纠正仪，勿需死死瞄准，炮火就会准确地命中目标。而隐形装置(Cloaking Device)也因为特殊的需要而被加载进来，不过其能量只允许激活两次。

第一阶段的敌人出乎意料地多。在我与队友的全力攻击之下，基拉西战机灰飞烟灭，而我们亦伤痕累累。还好，当我们暂时降落到联邦在前进路途上预先设置的陨石状秘密中继站后，“神剑”的武器与防卫系统都被重新维护一新。

第二阶段的目的地是更加逼近Freya II星球的另一个陨石基地。有增无减的基拉西战机纷至沓来，苦战之下我发现自己僚机的呼号一个一个从通讯机上消失，当我终于杀出一条血路到达中继站时，我已是孤身一人了。

T-Bomb和隐形装置在这里被安装完毕，我默默地读完Paladin的指示，然后加力冲出了陨石基地。我按照事先的规定按下[CTRL + C]激活了隐形功能，顿时眼前一片迷茫，而自动驾驶电脑则驱动着“神剑”向目标径直驶去。

在即将俯冲到行星表面之前，我的“神剑”被一批基拉西战机堵住了，其中就有Hobbes和毛球王子！仇人相见分外眼红，我悄悄绕到毛球王子的六点钟方向猛烈开火。而随着我的开火，敌机也立即发现了显形的“神剑”。不容纠缠，我紧紧咬住那两个家伙穷追猛打……在结束了它们的飞行生涯之后，我跃入了Freya II火红色的世界。

下到行星表面后我立即激活了隐形功能。“神剑”隐秘地向着导航电脑上的目标点飞去，T-Bomb的锁定方框在逐渐闭合，嘀嘀的警示声也越来越紧密，而我的脑海中只有一片思念与愤怒交织的狂涛在奔涌……

无敌秘技

对于“银河飞将”系列游戏来说，其玩家大概会分为两类。模拟飞行与故事情节一并享受的是一类，仅仅观赏剧情的又是另一类。对于所有的玩家，笔者透露一个秘密，当您爆机之后耐心地看完全部的制作人员名录，则一段新的影片会作为奖励播放出来，不知

您是否已经看到？对于如笔者一样的前一类玩家，以下文字还是跳过为好，因为它会夺走您的成就感并把飞行时数与飞行技术同步提高的希望抹煞一空。

不过既然您已决定看下去，那么笔者的最后一个建议就是分级使用。

第一级秘技是让您在任意时刻任意选用联邦的五种战机，借此减小空战的难度。对于这一点笔者还是比较欣赏的。因为游戏中并不是完全让玩家自由选择坐骑，即使到了游戏后期，玩家仍会受到机型上的限制，这在某些战役中会让人非常头疼。

善用此秘技对特定情况的确很有帮助，笔者就是在全部完成游戏之后又驾驶“神剑”重飞了第二十一次战役（我想许多人都会作此尝试吧），从而确定那个该死的结局无法改变。另外，在改变战机之后仍可以进入控制面板调配武器，但不可换到其他型号的战机去查阅，否则改出来的战机就无法调用了，还有，对每个战役来说都需要从新修改。具体方法是：

1、找到将要进行的游戏进度所对应的存档文件*.WSG（凭日期及此进度在游戏中进度列表的位置来找）；

2、运行 PCTOOLS 并将光条移到此文件上，按[E]键进入编辑，在偏移址 $4CC/$4D4/$ADA 等处的数据即为当前预置战机的识别代号，具体含义是：00 箭式；01 地狱猫；02 雷霆；03 长弓；04 神剑。将其改为您喜欢的战机代号，按[F5]更新旧档。

第二级秘技是游戏内置的功能。只要在飞行途中按下[CTRL + P]激活控制选单，将其中的“不受损伤”开关按下，您就可以势如破竹地把基拉西舰队打个落花流水（同时游戏乐趣也大减），然后尽情地观赏互动式影片了。在这个选单中还有许多其它功能项目，诸如改变游戏分辨率等等，在此就不多说了。

紧急处理报告

一、如果游戏不能使用 SVGA 画面而您的显示卡又有 512KB 以上的显示缓存，您可以用 CD 盘中的 UNIVBE.EXE 试着把您的显示卡以软件方式扩充为 VESA BIOS 兼容方式，如此一来 WC3 就可以运行于 SVGA 高分辨率下了。

二、如果您使用 EMM386.EXE 或 QEMM386.SYS 等内存管理软件，则运行到#3 CD 时可能会持续出现 CD 数据读取错误，您只要将 CONFIG.SYS 改为仅使用 HIMEM.SYS 即可。

三、以键盘控制战机常常会出现失控的情况，这时赶快按几下[ALT]/[CTRL]/[CAPSLOCK]/[SHIFT]等键即可恢复正常。

四、“银河飞将”到底从哪儿飞来的？对“历史”感兴趣的玩家请告诉本栏责编，或许他可以做主发布“银河飞将”I 代及 II 代的“经典回顾”。

五、因为“银河飞将”III 的互动式剧情发展可能会有多种流程，笔者希望拥有不同剧情的朋友能够来函交流，笔者亦会回报以本文的全部进度存档。至于本文则是立足于每战必胜（全歼雷达上的每一个红色标志）的经历，笔者最初还有一个不断退败的流程，那使我很快退守到地球本土并看到了本游戏几个结局中很精彩的一个。

后记

攻克基拉西帝都的时候正值八月暑假，自己留在学校里没有回家。每天一大早就跑到朋友的寝室叩门（因为他那儿的 IntelDX2/66 很适合飞 WC3），九、十点钟的时候再匆匆忙忙赶去打工的地方，为此抛弃了整整两个礼拜的早餐。现在回想起来，那时真是一段充实的日子。因为每天都会有空前的挑战，每天都会有令人感动的故事。所以，在八月十几号的时候进行那最后一战时我就对自己说，从明天起你不会再这么投入地生活了。

这句话也对也不对。从那以后我真的很久没有如此专注地对待一个游戏了（即便是国庆假期与一帮同学打了三天两宿的“仙剑”），不过，在其他方面，我似乎还在进行着一场永不停息的战斗，这是真正的命运之战。“银河飞将”带给我许多娱乐上的享受，但它还给了我更多的对于这个世界的思考。

非常感谢帅哥庆的一号密技以及小甘的晨梦对完成本文的帮助。但是我不想对《银河飞将III》的创作群表示什么，因为他们一方面制作了如此惊人的佳作，另一方面，他们又“残忍”地将我救出 Angel 的希望拒之门外。

最后，希望这篇攻略心得能够推动正在进行或是准备进行这场世纪之战的银河飞将们早日完成使命。

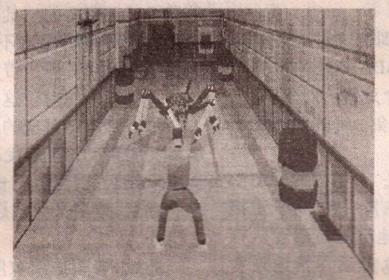
英文名称：Wing Commander III Heart of The Tiger
出品公司：Origin Systems
容量：4CD
类型：模拟飞行＋互动式电影
机型：IBM PC + CD-ROM
面市日期：1994.12



PC GAME 风景线

《幽魂》(PHANTASMAGORIA)

这是惊心动魄的游戏旅程，幽魂这两个字或许可拆成幽灵和灵魂，而在这间充满诅咒的古屋中，罪恶的幽灵似乎无处不在地注视着我们的女主角爱德琳，进入她的梦中撕毁她的梦想，或妄想挤压她的神经将她的肉体完全摧毁。而他的丈夫唐高登也正在将他的灵魂出卖给黑暗中窥视的幽灵——卡诺。这部耗资四百多万美元制成的游戏全部采用电影分镜头剪辑而成，几乎不采用贴图技术。游戏剧本由世界著名冒险游戏作家ROBERTA WILLIAMS执笔，综合了现代人心理上的恐惧和虐待心理，将气氛烘托得非常深沉，时时会有令人毛骨悚然的画面和动画将玩家的心揪紧。如果和九五年初曾引起轰动的四光碟互动式游戏《杀人月》相比，《幽魂》展现的真实体验性要高于前者许多，尤其是互动性上更加体贴，而游戏的数位音效足可以让你在深夜不敢进入这个只有恐怖的世界。



不知是游戏的广告效应，还是需要，游戏用了不可思议的七光碟，所以可以想象的是九六年十光碟的游戏也会出现。但能真正的在电影中游戏，这代价值得。只是游戏的情节还是短了一些，我将手上的攻略提供给美国留学的朋友，他告诉我完成整个游戏的时间为七个小时。（特约撰稿人 卫易）

《遁入黑暗》(FADE TO BLACK)

这套游戏的推出似乎并没有引起多少人的注意，但其实它是属于经典动作游戏FLASHBACK的后作。喜欢ACT的朋友一定会记得那套动作流畅、画面精细、难度很大的FLASHBACK，也一定知道《鬼屋魔影》系列的三维动作冒险游戏曾经带起的轰动，如果你曾在九五年领略过《LOST EDEN》的视野三维卷动方式，并想象过数者的精华合在一起又会怎么样，那么《FADE TO BLACK》就是最好的回答，因为它也应用了VR模式，各种滚动、下蹲、跳跃动作均在VR模式下运行，使用游戏SVGA模式时你只能呼唤“奔腾”了。

玩过感：光碟版的容量，但游戏太难了，VR模式虽然豪华和真实，但带来操作上的难度也增加许多，象《鬼屋魔影》系列的那些木头傻瓜敌人在这款游戏中根本找不到，虽然本人拥有无限子弹的驱动程序，但还是举步艰难。（卫易）

《无敌龙卷风》(TOBNADO)

有位飞行狂曾写信告诉我说现在流行的模拟飞行游戏都不够真实，所以他宁愿找回F117这样的飞行游戏来执行任务，然后自己手动降落，只有那样才能领略点真实的东西。我想他一定是位飞行天才，因为他觉得非常少的仪表舱在我眼里已是不及顾暇，而居然我手中还有支专用飞行游戏杆。记得简化过美国空军飞行员专用模拟游戏《陆空战将》拟乎也颇受飞行狂的喜爱，那么如今完全真实的模拟飞行游戏《无敌龙卷风TOBNADO》终于上市，单看仪表盘就有三十多个，加上飞行的视野，恐怕你再狂热也得一时恨爹娘少生几只眼睛。游戏罗列了世上著名的飞行战斗机和各种地面武器，资料详尽，简直可以当一本字典用，此外游戏将如同《陆空战将》一般注重战术和技术的应用，以及双机战斗时紧张刺激。在这里，你别指望自己能够一眨眼打下敌人一箩筐飞机，事实上你能将敌机打得冒烟而去，已足够你乐一阵了。游戏提供双人连线对打功能，让你和朋友在蓝天或敌或友地较量个高低。（卫易）

《黑暗天使》

玩过《魔域传说Ⅳ之波斯战记》的人都会对这套游戏记忆犹新，日本吴氏软体工房公司也靠游戏中那种人工智能AI在日本游戏界扮演不俗的角色，随着华义国际的移植成功，微波也将吴工房的另一款同系列游戏《黑暗天使》推出中文市场。我在爆《魔域传说Ⅳ之波斯战记》之后心情有些低落，总觉得游戏故事优美但伤感，但《黑暗天使》的情节更加美丽和悲壮，传说中的天使阿尔卡德与人类相爱，但愚蠢的人类竟想制造高塔来沟通天界，结果触怒以米迦勒为首的大天使们，他们将人类城市摧毁从而引起天使和大天使

们的战斗，结果阿尔卡德等不幸失败，被打落天界，放落魔界，故事就从这里开始……和《魔域传说Ⅳ之波斯战记》一样，游戏为SLG包装的RPG，一样没有固定的操作界面，虽然上手困难，但一旦熟悉就非常简单，游戏提供更庞大的军团，战斗时可找开更多的窗口，看到整个画面的小人到处跑来跑去混成一团，除了觉得他们可爱外，忽然发现自己对他们已有了种感情，任何一个都不想失去。（卫易）

《格斗捍将》

以电脑格斗名动天下的熊猫公司，又推出了继武将争霸系列之后的又一力作——《格斗捍将》。虽说画面质量有些提高，增加了多种华丽的招式，但玩起来的感觉总是怪怪的，总觉得不如武将争霸系列那么富于“中国味”。且其缩放功能并没有给玩家带来震撼的感觉。大概是由于要照顾配置较低的玩家，所以图像质量并无质的飞跃，远看，哇！好漂亮，真花哨，近看，啊！“地板砖”！

尽管有点滴未尽人意之处，但总体来讲，《格斗捍将》仍不失为精品之作，漂亮的绝招令人耳目一新，不玩会有些许遗憾。（玄狐小组 游戏强盗）

《机甲猎人》

这是一套难度颇高的机器人闯关游戏，共有十名性能各不相同的机器战士供你选择使用，手雷数量、枪技威力、机甲防护等各不相同，正确的挑选是至胜的关键。可是由于游戏强盗没有智慧线，所以一直无法通关。（游戏强盗）

《马场大亨》

哈！终于抢到了一套中文的赛马游戏，马场大亨是近期智冠科技出版发行的众多中文精品游戏之一，在游戏中，买马、卖马、跑马、训马、赛马都由你来一手包办，当然要有好的赛马还得靠你来雇用好的饲养员和训马师，饲养员不好，马会营养不良或肥胖过度，有了好的训马师则不会出现诸如跑折腿等情况。用你





的细心，耐心去培育你的赛马吧！只是在游戏中养马要是上了瘾……可别怪别人哦。（游戏强盗）

《魔法公主大冒险》

有些人一直对鹰扬资讯的游戏大肆批评，说画面太糙，不过本人一直持“情节至上”的观点，认为游戏同人一样，分为四种：低级无趣，低级有趣，高级无趣，高级有趣。尽管有些游戏画面漂亮，但玩起来总给人一种无趣的感觉。所以我宁愿玩一些画面一般但注重情节的游戏。

《魔法公主大冒险》当属此类中的“清品”，对白幽默有趣，情节引人入胜，游戏描述了为了找寻小熊饼干而出发修炼魔法的小女孩，从无知少女成长为魔法师的过程中发生的无数乐事，笑话连篇加之人物丰富的表情变化，简直可以做为一本漫画来看，颇有些新意，且很耐玩哦！

此外《天翔记》出中文版了，每位武将的小传这次可以全看懂了。传闻已出《三国志Ⅴ》，其实只是个For Win/V(日文Win)版。游戏强盗今后还会“抢”先报告PC GAME的，再会。（游戏强盗）

秘技档案

《格斗悍将》

最后敌人三名头目如何选出？在选人物时敲2604352

三位头目秘技

【奇生】

龙卷踢 ←↑腿 螺旋腿←→腿

铁头功 ↓↓→腿 火鸟功↓→←拳

风火轮(运气)→↓←拳 飞冲→→拳

斜劲踢 →→腿

【瓦克】

纳粹神技 ←→拳 奔雷手 ←↓→拳

魔械手↓←拳 纳粹超秘杀(运气) ←→←拳

迅雷击→→拳 迅雷踢→→腿

【古拉】

烈焰幽灵 ↓→↓拳 终极灭杀斩↓←↓拳

地狱魔魂 ←↓拳 鬼哭神号(运气)←→↓拳

风魔击→→拳 风魔踢→→腿

《极品飞车》

(The Need for Speed)

打胜两场后，在输入姓名时输入

EAC POWR：多台加分车

EAC WARP：加速游戏速度

EAC RALY：将Rusty Spring变成Egyptian dire

《怪兽大战》

(Battle Beast)

在游戏中输入下列键

YOYOYO：超强模式

ITIHFO：延长成三局

ERHNE：加分门全部打开

OFOVH：加分门变二倍

ERHYHRLY；让对手变弱

OAOAEIOA：自动飞行(在实验室中)

EATEE：取消变形

OIVNNFOF：开门“Tadpoles attack”

EHRTRR：自动飞行(加分时)

《大银河物语》

全歼敌人：战斗时输入RED ANTS HUANG

《绝地大反攻Ⅱ》

在游戏中，暂停后按Alt-v。键入letgo，按“+”恢复生命。键入isnotry，按Esc键可跳级；按Alt-J和1-9或是A-F，跳关；Alt-p，自动播放；Alt-M，电影模式。

跳关密码

第二关：Bantha 第三关：Katana 第四关：Dengar 第五关：Pellaeon 第六关：Ithull 第七关：Stenness 第八关：Mykr 第九关：Churba 第十关：Artoo 第十一关：Satal 第十二关：Lobue 第十三关：Deneba 第十四关：Sturm 第十五关：Crado 末关：Carrack

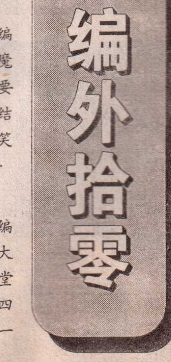
(玄狐小组：魔教长老)

后话：盗亦有道

密技大多数是摘抄的，但应本着负责的精神，先试一遍，否则一刊出也就成了谣言。而且什么自杀之类的“秘技”既无聊又无用最好免抄，真不想活了何必玩游戏呢？

(玄狐小组——游戏强盗)

编外拾零



●二十二、娇妻“中毒”

A君自买了电脑，再也没有因看电视与妻子争吵。前不久妻子竟迷上了《仙剑奇侠传》，独占电脑不说，一有空便在家中乱翻东西。(此RPG中毒之状)结果翻出了A君上学时的日记，发现许多……A君窘态毕现，大呼：“禁止女孩玩RPG!”

●二十三、醉翁之意

江郎英文极差，近日却猛玩英文游戏，常忽愁忽喜状若疯癫。友人见状劝之：“何不自修外语。”江皮肉尽笑，视左右无人，低声道：“新交一女友，乃第二外国语学院高材生，每每可借机请教爱玩的她……”

●二十四、空手道

良丰极好格杀对战，与京城“街霸、VR、真人、侍魂”等各路高手交厚，常于周末砌磋“武功”，新年的第一个周末正好是良生日，良大喜广发战表(请帖)，不想赴约玩友竟无一人带礼物(连贺卡都没有)。良勃然曰：“竟敢跟我玩‘空手道(到)’”。遂大打出手，将手柄按坏三个。

●二十五、曹操新传(赏金封银)

老曹一向本分是出了名的。不想近日玩股票(天天玩《大富翁》)，竟染得一身铜臭，人也学得狡猾起来，三翻五次“拍主编以欺群编”，主编非但不察，反对之“赏金封银”。曹操顷刻间体能上升20点，魅力下降40点，忠诚度上升80点!(真不知原来有几点)

●二十六、恼羞成怒

近有一名女战士加盟，爱漫画，更爱GAME，诸小编多爱ACT，嗜“杀”好打，单非惯使一口青龙刀，阿魔典型一胡打派。一日二人对战《电脑斗神传》，小姐要求学招，不想一上机竟将二人打得巨惨。二人瞠目结舌，小姐只轻轻一笑。一“不识相”玩友在一旁看笑话、说风凉，单、阿二人(魔)恼羞成怒，将该玩友……

●二十七、主编抄家

主编因家住离编辑部最近，编辑部每缺物品，主编必回家抄取，自创刊以来，编辑部应用之物多如此，大如电视、录像机，小有钢笔、台灯、茶叶，甚至中午食堂缺葱，主编亦要“抄家”，新年众编前去拜望，只见四壁空空，斗室独坐，不见夫人与孩子，众人问之，主编一笑：“怕我连人都抄了，逃回娘家过年去了。”

康柏PC玩具盒

——介绍康柏Presario系列电脑

■文/玄狐小组 宏逸

在COMPAQ以其廉价的机器占领了商用和家用电脑市场后，现在又向娱乐市场进发了。目前COMPAQ推出的Presario系列就是其抢占电脑娱乐市场的王牌。

现在COMPAQ推出了Presario系列中功能最强，配置最齐全的Presario CDTV 978。Presario CDTV 978是基于奔腾75的多媒体电脑，8M内存，725M硬盘，具有1M显示内存的PCI总线图形加速卡，这些硬件可以使现有的全部多媒体软件和游戏运行自如。而且还配备了四速光驱，16位声霸兼容卡，速度为14.4kbps的传真卡和调制解调器，电视卡以及COMPAQ140或COMPAQ150的多媒体显示器，显示器上集成了麦克风和音箱。很遗憾的是不知道是什么原因目前国内进口的Presario系列电脑都没有配多媒体显示器。

而且它还提供了预装了大量的软件，包括多媒体百科全书Encarta，办公软件Works，个人财务软件Quicken for Windows，Sierra公司的游戏淘金者、国王密使六代，1995新车购买指南，一些介绍飞机的和儿童教育的多媒体光盘，还有图形处理软件Photo Styler等。

开机后直接进入Windows，同时有一个可代替Program Manager的软件Tab Works可用。它看起来象一个活页夹，每一页是Windows下的一个组。每页的右端有标签，标明组的名称，使你可以快速的进入你所需要的组。但由于预装了20多个软件的缘故使你很难从密密麻麻的一堆标签中找到你想要的。同时这个软件使Windows的运行变慢，其实它是可有可无的，但设计较为新颖。

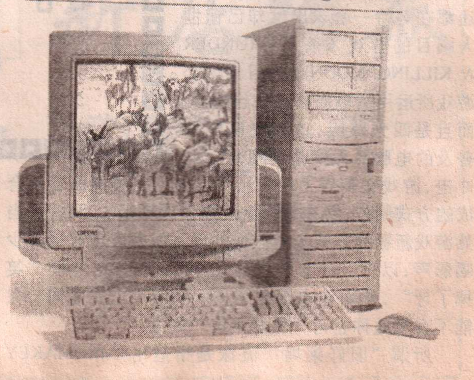
机箱的内部设计非常干净利索。电线排列很有秩序，扩展槽上有很大的工作空间，扩展卡插拔方便，加第二块硬盘也毫不费力。但不幸的是显示卡是集成在主板上的，无法再升级了，无法用到那些即将上市的3D动画图形加速卡。

这个电脑可谓是视、听、唱功能一应俱全，以及具有良好的游戏性能，如果你不在乎价格和显示卡的升级那么它是你的的上佳选择，国内售价估计应在23,000-25,000之间。另外现在市场上还有一种Presario 762型的电脑，售价约在16,500－17,500之间，比978少电视卡，但它是基于奔腾60的电脑，无法升级到奔腾75以上，最好不要买。

Windows95的游戏功能，为玩3D游戏而诞生的3D图形加速芯片，康柏公司为娱乐设计的电脑，这一切都说明了电脑的娱乐功能已经成为了电脑的一个重要用途，在市场上已占有了一席之地，商业价值、利润使游戏业迅速发展，游戏业已成为了一项重要的产业，这是一个无法逃避，必须正视的现实。并且玩游戏的人已不只局限在中小学生，而越来越多的成年人也加入了这个行列，我们现在所面临的问题已不在是该不该玩游戏的问题了，而是应该如何玩游戏，玩什么样的游戏的问题了。

诚然，游戏会使人上瘾，玩物丧志。因此在国内老师家长纷纷出来横加批判，现身说法，寻根求据，口诛笔伐，把游戏比作洪水猛兽。把游戏比作洪水非常恰当，洪水泛滥时淹没村庄田地，夺去人的生命，但治理好了可以灌溉农田，造福人类。游戏也是如此，好的游戏可以使人在娱乐的同时学习各种知识，锻炼反应和随机应变的能力。比如《家用电脑与游戏机》95增刊介绍的《文明》（Civilazation）就在游戏中综合了历史学，社会学，文化人类学等多方面的研究成果，玩这个游戏使我对社会科学加深了理解，比我读十六年书所得到的还多。《文明》这个游戏还被美国一些大学的历史系定为必玩的课后作业。而Maxis的模拟生命本身就是一堂生动的进化论课程。玩游戏的过程中也可以使人产生对电脑的浓厚兴趣，促进学习电脑知识。本人大学专业就与计算机毫不相干，只因为玩游戏对电脑产生了兴趣，学习了一定的电脑知识，现在一电脑公司作技术支持工作；本组的另一位成员大学里也学的专业与计算机毫不相干，后来玩游戏、学电脑，现已通过考试成为微软的系统工程师。洪水不能堵，堵只能使其更加泛滥，大禹的父亲因此被以渎职罪处决，而大禹采取了疏导的方针因此治理好了洪水。对游戏也不应采取一概禁止的策略，而应引导，向广大的游戏爱好者推荐好的游戏，普及推广电脑知识，也正是我们这些"先行者"的职责。

Compaq's PC Toybox



论数字影像与电脑游戏制作

■文/风火



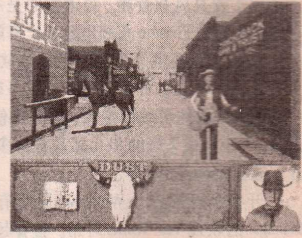
电影本来并非一定是电脑游戏的最好表现形式，但欧美方面（尤其是美国）的游戏制作业却从九四年起乐此不彼，原因似乎只有一个——那就是崇尚明星效应的美国人特别喜欢看真人演出的游戏，既然美国的电子娱乐行业的销售额已超过了电影制片业，那么将游戏制作当成拍摄一部电影又如何？

还记得多年前的《疯狗》吗？当时大陆电脑玩家可能连鼠标的拥有者都不多，更何况游戏需要386DX的支持，但那种和真人比枪快的感觉真的不错，是不是很有美国的西部味道？可当时游戏所表现的画面非常模糊，动作也嫌僵硬了些。然后刚武装了光驱后最让我为之惊叹的可能就要算是由真人演出的卢卡斯公司的《星球大战之绝地大反攻》。但似乎我惊叹的是它的战斗效果，而真人效果被太低的分辨率抹杀得几乎一干二净。

九四年底，世界各地的游戏迷都在等待一套未出世却已让世人瞩目的游戏《杀人月(UNDER A KILLING MOON)》，因为这套游戏所运用的电影技术已趋成熟，而且是四光碟版，这对光碟刚刚普及的电脑界无疑是场理念上的冲击，游戏在制作上用电影拍摄加上三维画面背景合成的方式制作，并在广告上反复强调真正的互动性，当然游戏新颖的方式和各方面的确不俗的表现获得不少喝彩声，以百万计的销量也让ACCESS公司老板“笑掉了牙”，然而在电影数字技术的应用上美国同行只能不客气地称它为“旧好莱坞”流派。

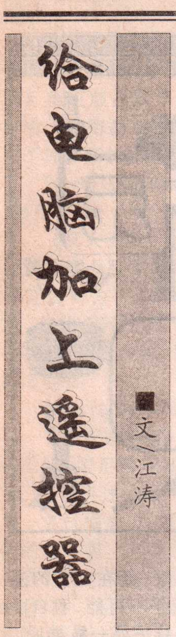
所谓“旧好莱坞”流派是指运用CHROMAKEY和ULTIMABLE技术将演员的表演转换成数字信号，然后再和电脑绘画画出的场景或其他配角重叠，比如《杀人月》这款游戏中我们就可明显地感觉到角色和背景的不和谐感，这就是因为重叠的缘故，而除非使用轮廓模糊技术来协调，否则这种重叠的不和谐性将很难弥合，但使用模糊技术对电脑CPU处理能力的挑战实在太大，要知道《杀人月》的最低支持环境仅仅为386DX40和4M的内存。运用这种技术制作的游戏还有以下一些：

MEDIAVISON公司的《THE DAEDALUS ENCOUNTER》、OCEAN公司的《CENTRAL INTELLIGENCE》、TRILOBYTE公司的《THE 11TH HOUR》（《第七位访客》的续集）、PHILIPS MEDIA公司的《BURN:CYCLE》、MERIT公司的《PSYCHOTRON》……



然而既然有“旧好莱坞”流派这个观念就一定会有“新好莱坞”流派，他们强调任何电脑制作的背景即使用再高明的三维技术也比不上实景的效果，所以他们认为制作游戏就是拍摄电影。在九五年底全部采用电影分镜头剪辑而成，几乎不采用贴图技术的游戏也就由此诞生，这就耗资四百多万美元制成的、由世界著名冒险游戏作家ROBERTA WILLIAMS执笔的《幽魂(PHANTASMAGORIA)》，游戏共用了七光碟，让你在游戏中换光碟就象当年换磁碟。

在《杀人月》和《幽魂》之间曾还有款非常轰动的电影游戏——ORIGIN公司的《银河飞将三代之虎之心(WIONG COMMANDER Ⅲ:THE HEART OF TI-



一种设计巧妙、新颖别致的通用型全功能电脑遥控器由北京亨特信息系统集成有限公司独家首创，近期已开始批量生产、投放市场。

家用电脑向家电化方向发展是一必然趋势，对电脑提供遥控手段将是一必然要求。亨特公司推出的HuntRC电脑遥控器由外观与彩电遥控器相同的遥控手机、标准8位总线接口卡及一套驱动、设置、测试和实用软件构成，适用于各档PC机，并不限于多媒体电脑，可遥控DOS及Windows环境下所有的应用程序。

该产品的特点是遥控器按键功能可用软件灵活定义从而达到通用的目的，即根据需要遥控的程序使用键盘及鼠标的情况，用设置程序作出相应的定义、形成数据文件，由驱动程序加载到内存而起作用。每一按键最多可与键盘上三组组合键或鼠标动作等效，从而达到仅用30个遥控键可遥控所有运行中的程序目的。该遥控器可与原有的键盘和鼠标同时工作，互不影响，既能遥控键盘又能遥控鼠标。

该遥控器特别适合于在多媒体电脑中遥控解压缩卡播放VCD影碟、VCD卡拉OK选曲、遥控声卡播放CD唱片及语音文件、遥控电视接收卡选频道等等。

据悉,HuntRC电脑遥控器八月在第二届“电脑爱好者城”活动中正式推出以来，又在九月第三届中国国际电子贸易博览会、十月首届中国国际教育博览会中再次展出，引起国内外多家电脑整机厂商所关注，为未来的每一台多媒体电脑都预装上通用型遥控系统的OEM合作方案正在洽谈之中。

多媒体电脑真是日新月异，看来电脑正不断“侵占”甚至“取代”其它家电已形成了一种不可阻挡的势潮，这无疑从客观上促进了行业的整体发展。

硬件兵工厂

GER》，由于这款游戏的游戏着重点是在战斗，这些还是电脑贴图的技术运用，与电影技术无关。但游戏的电影部分所展现的特级效果很容易让人想到史匹堡的作品。游戏也用了四光碟，如果你看完片头，完成第一个任务后，就得准备换碟了。

《杀人月》、《幽魂》中都有好莱坞明星的加盟，所以使游戏多少又增加了一些号召力。然而制作电脑游戏真的是拍摄电影吗？我对此并不以为然。

也许真人演出的游戏会给游戏增加一些真实性，但如果一套游戏中太多的投资和电影技术的运用只为了游戏过程中的过场画面和开始与爆机的动画，那就无疑是本末倒置了，我想游戏最关键的还是内涵，如果说电影可以靠大制作打动观众的心，那么电脑游戏只有靠内涵。我这里举两个小不点——《仓库世家》和《文明》，前者的色彩、容量非常可怜，但却让无数大陆玩家至今寝食不安；后者早在四年前就由MICROPROSS推出，但四年来一直在世界各排行榜上高居不下。所以玩家注重游戏的内涵将远远多于包装，而电影技术现在还只能大量应用在游戏的包装上。就象我第一次玩《COMMAND&CONQUER》时就将游戏的所有过场动画全部跳过，甚至连片头都不看，虽然WESTWOOD制作的动画在我心中向来都是最高档的，但因为这款游戏的内涵实在太精彩了。

电影技术的应用所带来的反作用是显而易见的，首先是游戏的容量变得异常庞大，《幽魂》的七光碟预示着九六年一定会有十光碟的游戏推出，这使我们所谓的进入光碟时代的事实变得毫无意义，才好不容易摆脱一大堆的磁盘，光碟却又是如此。其实这并非没有解决的方法，在图形压缩上MPEG卡所支持的压缩比可以将全部《幽魂》的容量压至一张光碟，但支持游戏的MPEG卡如今价格还居高不下。这就象如果每部电脑都安装了3D图形加速卡，我们可以玩比《DOOM》、《鬼屋魔影Ⅲ》精美百倍的游戏，但问题是这气候还没形成。此外会使电脑游戏制作朝“好莱坞”模式发展，大量金钱的堆积会使电脑游戏走向另一个方向。



但我总觉得，电脑游戏与电影相比，似乎更依赖本身民族的特性，所以国内游戏制作者不妨多从中华民族的角度来制作游戏，那样虽然并不一定有对现在来说还是奢侈的电影包装，但一定会拥有玩家的支持。



爱乐者的伊甸园

——微软乐器大宝库

文/赵庆清

就象那遥远岁月梦般的往夕，

金色的童年——人间最可贵的青春记忆，

都彷佛在你悦耳的笛声里！

啊！孤独的牧羊少年，

你在歌唱着什么，可是你的青春和欢乐在心底？

——选自威尔森 (1833—1897)《牧羊少年》

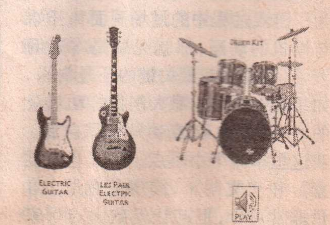
每个人的童年都是个多梦的时节。那时的我，是在跟着爷爷流连豫园茶馆听书看戏之中度过的，当时更吸引我的怕是小笼包子和大闸蟹，然而，直到成人，才发觉那丝竹声声早已印在了记忆深处。大学毕业后，偶然喝到一点加饭酒，忽而记起儿时先是由爷爷用筷子点了放在嘴里，然后变成每餐必啜，再后回到北京，被父母用辣椒苦药禁绝的竟是此香，其时泛起在心中的却是轻声细唱的江南吟韵。

十来岁时，正赶上“史无前例”，父母兄姐各关在不同的牛棚羊圈，我则是小盲流中最少人怜惜的一个。难忘两族马姓的械斗，更难忘除夕夜的高粱面饽饽，而刻骨铭心的却是坟前寡妇的哭唱和打夯女人的歌声。看井老人恐怕早已忘了教过的那只“小乌鸦”，可至今想起管子调《哭皇天》和唢呐曲《将军令》，嘴里仍品到苦涩的老旱烟味儿。

每个爱乐者心中，都在营造着一个艺术的伊甸园。公园里的老先生们，岁月在脸上留下的深深刻痕，不能阻碍他们捏着小嗓扭着身段扮唱青衣花旦；发烧友们倾其囊中所有，仅为了拥有一张难得的CD。可惜，人的精力有限，要在短暂的生命里游遍乐苑几乎不可能，我自以为追求多年，也只采得一枝半叶。这在过去，是个不能改变的遗憾。而今，音乐的宇宙与计算机世界相交汇，生成一个崭新的空间，这个空间里有着更美丽、更丰富的艺术宝藏在等着人们去发掘体验。若您也曾与我一样有过一个艺术之梦……

那么就请步入这张光盘吧，这里是《乐器大宝库》，微软公司出版的“家庭多媒体”系列光盘中的一张。凡安装了光驱和声卡的计算机都能使用。一首浪漫主义开山鼻祖威柏的《单簧管协奏曲》悠然响起，将人们带入一个缀满了音乐珍宝的世界。

可慰的是，这世界并无势利，不论专家或初试，皆可徜徉其间，

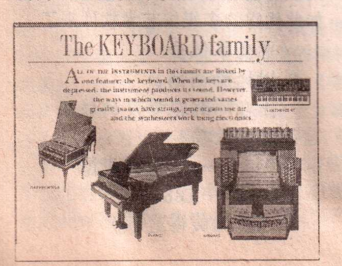


全不需犹豫。

刚刚接触音乐的人，首先希望得到的并非乐理知识，而是想知道



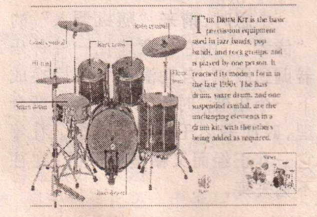
乐队里都有什么乐器。专为满足这个目的而作的音乐作品其实不少，最出名的当然非布里顿的《青年交响乐队指南》和普罗科菲耶夫的《彼得与狼》莫属。这两首作品都在乐曲中分别使交响乐队里所有的乐器都有自我表现的机会。且在实际演出时，往往有专人讲解此时独奏的是什么乐器。但是，音乐是流动的艺术，要想从这些乐曲中获得对每一种乐器的深刻印象，非一遍遍重复地听不可，而要想知道每种乐器的形状、特点、起源、发展……仅靠听这些曲目恐怕难以满足。于是又有名目繁多的音乐普及读物相继问世。如此又能掌握多少乐器的知识呢？想当年在清华大学开办音乐讲座时，曾遇到过这样的同学，她每次音乐讲座必到，五年大学上过，共完整地听了十遍各类乐器的介绍（当时每学期一次音乐知识讲座），但是谈及交响乐队的组成仍如五里雾中。倘若《乐器大宝



库》在她家里，任何时候都能进去欣赏玩味，何至于此呢。止住题外，且去畅游。

标题画面闪过，四种检索方式展现在眼前，每种方式皆用十分形象化的图片表示。只需鼠标轻轻点触，即有一千多首实录的CD音质声响，一千多张色彩逼真的照片，将每种乐器之特色淋漓尽致地表现出来。

这个王国有三百多位成员，地域上横揽五大洲，时间上纵跨三千年。从中国的古琴（以一曲《高山流水》示范），到现代的电子乐器（用一阵富于旋律的狗吠演示），包罗甚广。如果吹毛求疵的话，恐怕



没把MIDI设备囊括进来，算是一点遗憾。

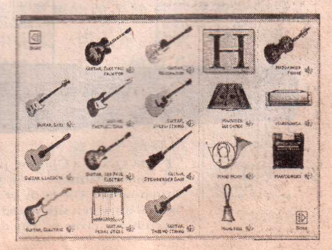
对乐器种类感兴趣者，可从乐器分类着手，那第一条线索是这么安排的。循着道路，尽可去结识整个乐器的家族，不但知每个成员，亦可知亲缘关系。铜管、木管、弦乐、键盘、打击乐器五类俱全，每类又细分再细分，不一而足。在寻找所想得到的乐器的同时，也能学到很多有关乐器分类的知识。

希望了解各民族乐器的人，从世界地图入手较为便当。例如要找二胡这种乐器，　按分类路线为“弦乐类——小提琴类——二胡”，而在此应以“亚洲——东亚——二胡”途径来寻。除此，在地图上，还可看到许多素不相识以至希奇古怪的东西，自然不免要一件件拿出来细细研究。

按乐队编排方式来检索比较有趣。这里一共介绍出八大类、二十种不同时代、不同风格的乐队编制，每一种编制都有一两支乐曲供欣赏，还有各乐队演出时排位的示意图。在每支乐队的示意图上，点按任何一种乐器都可以进入它独占的空间。在这里驻足浏览，可以知

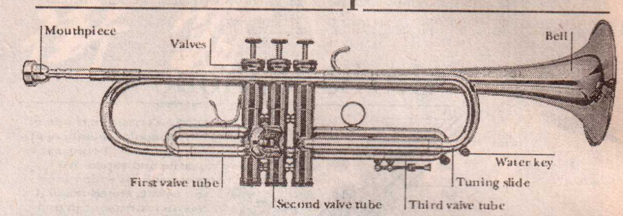


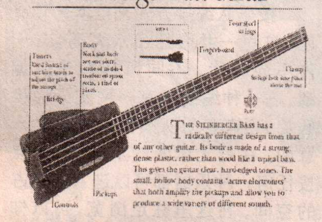
道各个时代、不同风格的乐队的音乐效果，甚至可以初步掌握各个时代的风格特点，比如从巴洛克到20世纪，不仅可以看出乐队编制越来越大，音乐的效果越来越雄厚，还可以得知乐器本身不断的发展进程，乐队的布局亦有改变。在这一部分，我时常流连忘返，想来在有限的时间内，尽可阅历数百年音乐变迁，岂是哪个前人所能享受得



到？

如果对以上任何一种检索方式均不满意，或是怕找不到所求者，尚有一最保守亦最合乎查词典习惯的方式，即是按字母的顺序来查找。这对初踏乐门，或者还未熟悉新的检索方式的人会很有必要。况且每种乐器都有照片，而且还有一点短曲来听，这也大大超过了一般词典，也能帮助人们更快地熟知这

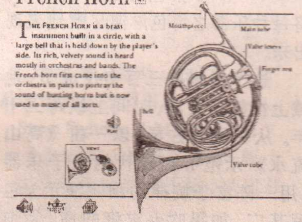




片世界。

每支乐器的世界都有文字、图片和声音，还有演奏方法的示意和音域范围。一些国际上比较通用的乐器，更对每一种演奏风格，每一种特殊技巧都添加了文字介绍，还有声音让人聆听比较。所有的爱乐者不可能不熟悉小提琴，但不一定知道在古典音乐、室内乐、乡村音乐和爵士乐里的小提琴在音色上、演奏技巧上有哪些变化，这些在《乐器大宝库》里都能发现。除此之外，双音技法、拨弦音以及加弱器的效果也都有说明和声音。

类似词典中的“参见……”的功能在这张盘里被发挥到了极致，象在这个王国中建构了无数的时空隧道。比如说，点三次鼠标真的能从电鼓“参见”到管风琴吗？ 它是这样“联想”的：电子打击乐器条目的“参见”项目中包括电管风琴（因为电风琴中一般都带自动打击乐伴奏），电管风琴可归键盘乐器中之管风琴类，于是见管风琴。走进这张光盘，好似进入了一座迷宫，更不如说是一座园林，鸟语花香，令人陶醉，一步一景，处处生情。不



由得叫我每每痴恋其中，乐而忘返，亦时有不记因何事到此。

小憩时，请来“随机调入”的“侍者”，由它任意地把一种种乐器调到眼前，自动演奏一遍后换成下一个乐器。时而首尾相接合情合理，时而差之千里莫名其妙。看着它一本正经而又糊里糊涂的，往往不觉失笑。

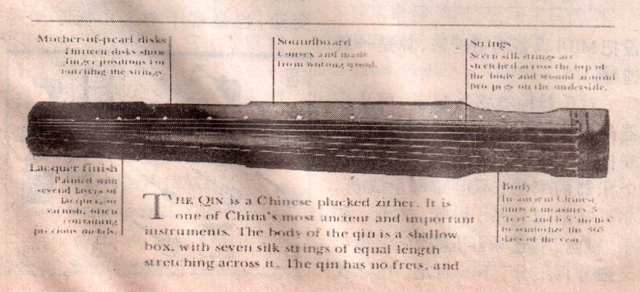
在迷醉于音乐的天地的同时，我不由得对这套软件的制作者产生了浓厚的兴趣，是什么样的人设计出《乐器大宝库》呢？

尽人皆晓，微软公司现为世界计算机软件公司之最，她所开发出来的DOS、WINDOWS等软件早已享誉全球。但恐怕鲜有人知，该公司的职员们是如何工作的？据说这个公司的工作方式极具特点，每个人都可以随意地设计自己的办公室，因此特别适合那些具有艺术气质的人，整座微软公司大楼里没有相同的房间。任何人如果愿意，完全可以把自己的办公室设计成一个艺术沙龙。蝴蝶在花丛里才会起舞，鸟儿到森林中方能飞翔。知道了这一切，就会明白为什么一个以系统软件起家曾开发大量的办公工



具软件的微软公司，会推出一系列如此优秀的多媒体艺术软件来了。

当夜幕低垂
树林静悄悄，
你在那鲜花繁茂的枝头
婉啭歌唱！
——选自理查德
(1817—1885)
《小鸟黄昏之歌》



时间就是生命，速度就是效率，在两点间找一条直线，选一条捷径，加满燃油，迅速向前。北京捷径电脑公司愿竭诚为大家服务，解答您在“家用电脑”与“游戏机”的使用中的各种问题。欢迎进入——

捷径加油站

1、问：今年“任天堂64”即将上市，它的出世会不会冲击次世代机市场？

答：不会。“任天堂64”上市，只是在游戏机王国中又增加了一位新成员，虽然它的各项功能皆优于任何次世代机，但由于其游戏软件在短期内还不能在种类、数量上丰富起来，故可以断言，它不会对次世代机的市场造成影响。

2、问：“任天堂64”的手柄为什么设计成怪模怪样，其功能与过去的手柄有何不同？

答：“任天堂64”的手柄从整体来看象是一只锚，设计的初衷也只是为了便于把握，起到稳定的作用，从传统的捏着手柄姿式转向握住，使操纵者方便也掌握各项键钮，尤其在手柄中央增添了“3D STICK”控制键，对画面移动人物速度达到了随心所欲、操作自如的效果。它的出世，从根本上改变了传统的手柄。

3、问：DOS命令中有一个COPY命令，同时还有XCOPY，他们的用法功能有什么区别？

答：DOS的COPY命令在某一时刻只能拷贝一个子目录中的文件。而XCOPY命令有很多地方与COPY命令相似，但它能跨越子目录，甚至能对整个目录树进行拷贝。例如：要拷贝目录树中所有的以·WPS为扩展名的文件，若只用COPY命令，则需要在前一个子目录中执行一次COPY *.WPS A:\。而XCOPY命令则可以用XCOPY :*.WPS A:\ /S，加上/S后，XCOPY不仅在当前目录下搜索文件，而且搜索这个目录下的所有子目录——即当前目录下的子目录，以及子目录下的子目录，另外，若要拷贝目录树一个分枝上的所有文件，可以用：XCOPY C:\CAI*.* A:\ /S命令，则会将C:盘下CAI子目录中的文件及CAI子目录下的子目录中所有的文件连同子目录一起拷贝到A:盘相应的目录中。除/S参数以外，XCOPY还可以带/D:X月/X日/X年。以拷贝某一个日期生成的文件，加/M只拷贝Archieve(归档)属性为1(即文件被修改过)的文件，加/V开关在拷贝的同时进行校验等功能，这些都与COPY不同。

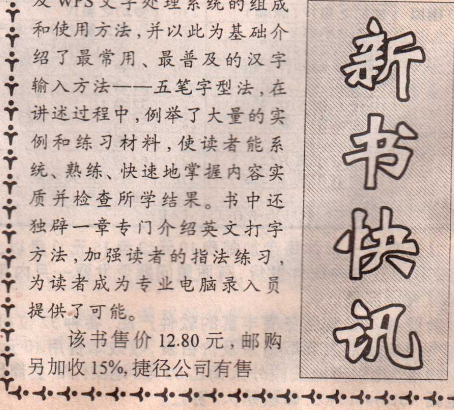
《快学WPS与五笔字型》

您是否刚拥有一台属于您自己的电脑？是否正沉浸在已能熟练掌握并运用DOS的喜悦之中？您是否正计划着下一步让自己的得意大作漂亮地打印出来？或许还在盘算着怎样的排版才能既体现出自己的风格，又令人赏心悦目，而此时才突然发觉自己尚未找到中文录入，排版的捷径。

由毛明、张宇澜编著，科学技术文献出版社出版的《快学WPS与五笔字型》一书将使这些问题迎刃而解。

该书以WPS文字处理系统为背景，从初学者角度出发，较为系统地介绍了CC-DOS操作系统及WPS文字处理系统的组成和使用方法，并以此为基础介绍了最常用、最普及的汉字输入方法——五笔字型法，在讲述过程中，例举了大量的实例和练习材料，使读者能系统、熟练、快速地掌握内容实质并检查所学结果。书中还独辟一章专门介绍英文打字方法，加强读者的指法练习，为读者成为专业电脑录入员提供了可能。

该书售价12.80元，邮购另加收15%，捷径公司有售



北京新亚游戏专营店游戏机邮购价目表

	机种	单价	邮费
世嘉16位游戏机	日本原装世嘉机 II 型 MEGA DRIVE2(P 制式)	950	70
	日本原装世嘉机 II 型 MEGA DRIVE2(N 制式)	850	70
	台湾原装小天才世嘉机 100% 兼容 (P 制式)	650	70
	台湾主板世嘉兼容机 I 型 100% 兼容 (P 制式)	480	70
	台湾主板世嘉兼容机 II 型 100% 兼容 (P 制式)	750	70
	日本原装液晶手掌机 GAME GEAR(彩色)	980	50
	世嘉 II 型 6 键手掣 ABC-XYZ	45	10
超级任天堂16位机	日本原装超任主机（美版 N 制）（单独购买）	1050	80
	日本原装超任主机（美版 N 制式）（和磁碟机一起购买）	980	80
	超任博士VII磁碟机 32M（香港邦谷公司）	1800	50
	超任博士磁碟机专用扩展卡 16M(NEC)	650	10
	超任磁碟机 UFO 34M	2000	50
	超任磁碟机龙 II 32M	1900	50

	机种	单价	邮费
次世代游戏机	土星 32 位机 SATURN(N 制式)（送原版盘 2 张）	3300	100
	土星解码器	1580	30
	3DO 32 位游戏机（松下 II 型）(NTSC 制式)	2400	100
	索尼 32 位游戏机 PLAYSTATION(NTSC 制式)	2900	100
	日本原装土星手掣	360	15
	3DO 解码器	1800	50
	SNK" 机皇 "NEO-GEO-CD(NTSC 制式)	2900	100
插卡手掌机	GAME BOY 原装机	450	30
	GAME BOY 对打线	25	10
	GAME BOY 放大镜	40	20
	GAME BOY 电源	30	20

	名称	价格	名称	价格	名称	价格
SLG 战略	大战略 II	145	乱世霸者	85	三国 I	95
	信长野望（霸王传）	285	三国 I + II	165	欧陆战线	145
	圣骑士战记（原装）	85	三国 II + 超级大战略	205	凯撒大帝 I	85
	大战略 II + 三国 I	230	元朝秘史（苍狼与白鹿）	205	太平记（原装）	70
FGT 格斗	危险地带	140	饿狼传说 II	120	街霸（12 人,24M)	115
	真人快打 II	145	真人快打三代	190	武士魂 II	75
	侍魂	150	龙虎拳	115	七龙珠	115
	幽游白书 II（魔强统一战）			140	李小龙 III	115
	WWF 摔角	180	魔界争霸	170	街霸（16 人,40M)	270
PUZ 智力	沙漠风暴 III	105	亚瑟传说	225	MIG-29	75
	悟空外传	170	阿 Q 连环泡	205	F-22+ 地面大作战	140
	F-15	85	坦克 +007	95	赌城	95
RAC 赛车	新 F1 赛车	140	川崎赛车	75	印地赛车	105
	Out tunners 赛车	75	F-1 赛车	90	机车 III	110
	顶级赛车	80	文素赛车	85	机车 II	90
SHT 射击	坦克（原装）	60	西部枪手 II	105	特勤金刚	105
	魂斗罗	105	机械战警	130	反爆特勤组	75
	终级战役	120	异形战士	105	超时空战警	130
	战斗玛丽亚	80	紅色战区	115	真实的谎言	105
	星际奇兵	115	异形三代 + 外星战将	105	沙漠风暴 + 亚生物战争	125
	忍无可忍	135	空牙	95	X-MAN II	105
ACT 动作	外星王子	95	格斗四人组 III	145	音速 II	70
	音速 III	95	音速 VI	115	阿拉丁	105
	海豚 II	95	丛林冒险 I	95	丛林冒险 II	120
	海豚 III	95	变形侠医	105	美少女战士	110
	侏罗纪公园 II	95	狮子王	140	魔界大法师	115
TAB 桌面	锄大 D	185				
SPT 体育	天使之翼 2X1	75	兰球飞人	115	95,NBA 篮球（记忆）	125
	95'FIFA 足球	105	94'FIFA 足球	115	NBAJAM II	145
	暴力摔跤	180	橄榄球	75	拳王争霸	180
	NBAJAM(原装)+ 制转卡	135	96'NBA 蓝球	190	96'J 联盟足球	150
RPG 模拟	英雄传说 II	145	梦幻模拟战 II	145	光明力量 II	140
	梦幻之星 IV（原装）	230	梦幻之星 IV	140	光明力量 II（原装）	230
	光之继承者	170	光明力量之众神遗产	320	大航海时代 II	290
game boy	9 合 1(VT819)	190	22 合 1（带阿达一族）	200	F1 赛车（原装）	130
	10 合 1（带世界英雄）	276	30 合 1	227	吞食天地（原装）	195
	11 合 1	276	31 合 1	221	女神转生外传（原装）	195
	12 合 1（带 NBA 篮球）	227	32 合 1	215	四川省麻将（原装）	130
	12 合 1（带七龙珠）	227	53 合 1	265	29 合 1（带大金刚）	290
	12 合 1	205	57 合 1	276	34 合 1（带狮子王）	290
	15 合 1（带真人快打）	221	64 合 1	265	36 合 1(GG 彩卡)	280
	15 合 1（带美少女战士）	270	6 合 1（带大金刚）	290	18 合 1(GG 彩卡带侍魂)	280
	21 合 1	200	超级玛莉（原装）	130	10 合 1(GG 彩卡，带幽游白书)	270
	世嘉卡制式转换卡 (NTSC-PAL)85					

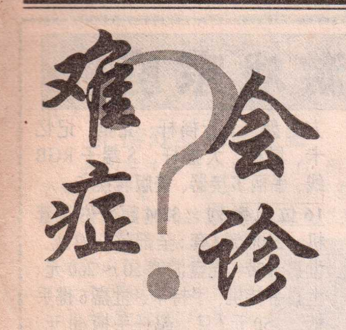


❤新亚游戏专营店每周都有新卡上市，欢迎电话垂询！❤注：游戏卡名称后面有（原装）为日本原装卡，其他为台湾生产。

以上游戏卡邮购每盘加邮费 10 元；2 盘 15 元；3 盘以上邮费均为 20 元。面向全国，量大面议，同时办理换卡业务。款到三日内快件发货，有质量问题凭发票一月内可调换。特别推荐台湾原装八位卡《包青天》，世嘉 16 位卡《火烧赤壁》。

新亚游戏专营店备有丰富的软件产品，各种 32 位机光盘、世嘉卡、超任节目及 GAME BOY 卡，种类繁多，欢迎各地电玩朋友索取目录及价目表，收成本费用 10 元。

地址：北京市地安门外大街乙 60 号（地安门百货商场对面，107 路、5 路、58 路车鼓楼站下车）；邮编：100009；●电话：(010)4019402；●联系人：苏江。



《热血物语》(FC)

答:一路消灭完敌人,至门处返回桥头(原与女孩对话处),进入缺口,便可与头目对战。胜后返回至门处便可进入。

仓库中有存钱的地方,大桥左侧有隐藏的入口,进去会有收获,但注意不要跳入河中。

会诊专家:上海(钱洋)北京(崔海鹰)

《米老鼠》

答:几乎毫无规律,但只要进入最后一间有着十扇门的房间,进入台阶上左侧的一扇门,即可与最后的恶魔进行决战。

会诊专家:湖北(吴清)

《圣斗士星矢》二代(FC)

游戏开始时,输入密码:ししししししわわぜぜがががががががががががががががわわわわわ。输入后,4位圣斗士的生命值处于最大值,并处于最强攻击状态。

会诊专家:广东(陈宏亮)

《侏罗纪公园》(FC)

问:第三关如何通过?第一间大屋中的四个电压开关有什么用途?如何使用?

《超惑星战记》(FC)

问:第四关关底得钥匙后,驾驶员如何从高崖到达下部的断梯?

(沈阳 李凤林)

《光明力量IV》(MD)

问:①在给一位病人治好病后,怎样从其手中获得一门炮?

②在病人山洞的下方有一片树林,树林里有一计时战场,如何进入?在何处?

③如何找齐8块冶炼石?

(江苏 张济)

《钢铁雄狮》(PC)

问:游戏的各控制键的功能是什么?

《光之继承者》(MD)

问:如何找到最后的银腕轮使者的宫殿?

(上海 陈刚)

《勇者斗恶龙4》

问:到了第五章,找到了前四章所有人物和一个层数是X的人后,下面该如何走?魔法钥匙找到了,但是开铁栏门的钥匙在哪?

(四川 董羽)



《篮球飞人》(MD):

密码:第二场:おまえはよくやった

第三场:ひたむきなプレイ

第四场:こいびとどうしだ

第五场:かちたいですか

第六场:きあいいれろょ

(上海 陈博)

《忍者紫光》(SFC)

选关密码:② KZSCLWF LXRIXIX ③ UXRQZRQ A2QXQYQ ④ NIPLMS0 VZVR3IX ⑤ ISWLQPW U2QYLXQ ⑥ GJN2Z1J DYGLEID ⑦ 7FR5ZMH K0IKG7Z

《极速赛车》(SFC)

最强装备密码:

DV>?)N(> FRRP

HY?RQ D><YY

(以上两条四川 黄建)

《飞机制造厂》(SFC)

选超难模式:

在OPITION(功能)菜单中选HARD,然后按住选择键,同时按右键即可。

《妖魔道》(PC)

在游戏主画面,同时按Scroll Lock和D、H、L键,松开后按1键可加快行走速度;按2可增加一千两银子;按3可升级;按N键会出现坐标,再按N坐标消失;按M键会出现敌方能源。

(以上两条江苏 桑原太郎)

《超时空要塞》(SFC)

选关:先将方向键由上至左逆时针回转2次,然后输入L、R、L、R即可。

《超原人》(SFC)

隐藏游戏:在"果汁好味"关的舞台上,超原人关掉灯后,电视上会出现"力二原人"的字样,让超原人坐在电视机上,按下键即可进行隐藏游戏。

《龙珠Z超武斗传III》(SFC)

提升力量法:在角色们进行会话时输入下列指令,角色的斗气由黄变蓝就成功了。

攻击力提高:L、R、上、下、Y、X、左、右,

防御力提高:上、L、上、R、上、Y、上、X,

攻防能力提高:左、R、上、X、右、Y、下、L。

动作加快法:先按着2P的L、R键,再按X键,再打开电源,成功后标题画面中的圆圈会变成蓝色。

画面速度加快法:先按着2P的L、R和X键,再开电源,成功后标题话画的圆圈颜色变成橙色。

(以上3条四川 黄建)

《小恐龙GEX》(3DO)

加速:在游戏中暂停,按住R键后,再顺序按左、C、下、右、上、上、上、右、右键,继续游戏即可。

《X超人II》(MD)

99条命:游戏中暂停,同时按下和C键,然后按上、左、下、右和C键,继续即可。

无敌:游戏中暂停,同时按上和B键,然后按上、右、下、上、右、下、下、上和B键,继续游戏后再次暂停,同时按上和B键,就可进入无敌状态。

跳关:游戏中暂停,同时按住左和C键,然后按上、上、左、下、下键,再同时按右和C键即可。

选择角色:首先进入跳关模式,然后暂停,同时按右和C键,再次暂停游戏,同时按左和C键,就可以选择角色了。

(以上两条奔尼)

时空乐园 真诚欢迎您

本部专营各种超任、世嘉、3DO、PS、土星、磁碟机、光碟机等等数十个品种游戏机及各种游戏机周边设备、零件，数千种游戏节目。本部还对外承接家用机改装街机业务。

价钱低廉
品种齐全
保质保修

到时空乐园 您绝不会失望

品种繁多，价目表函索即寄。
欢迎邮购、选购、订购、参观。

地址：广西玉林市东门路121号（东岳市场旁） 邮编：537000
电话：0775-2836037 联系人：梁广民

欢迎进入"游戏家庭"

为感谢广大玩友的支持，"游戏家庭"特举办最热门的次世代机"土星"迎新春优惠展销活动（日期自96年1月起）。

特别推荐：史上最强格斗游戏"VR战士Ⅱ"

超劲游戏：VR特警、世嘉拉力、恶魔战士Ⅱ、X-MEN、街霸ZERO、恶魔召唤师、大战略、太空堡垒、机动战士、足球俱乐部、斗神传S、骑士之剑、保卫地球、太空战机、VR赛车、信长·天翔记、闪电进攻，另备有其它大量精采节目，届时进行现场演示，敬请光临。（注：土星光盘一律150元/片，邮费10元/片，批量另议）

土星周边设备：VCD解码器、汽车方向盘、飞行摇杆、光枪、记忆卡、鼠标、大摇杆、S端子RGB线、手柄多接器、美版转换卡。

16位机系列：32M超任磁碟套机：2800元/套；全部超任游戏、世嘉卡带、光盘游戏50～260元；世嘉手持机、手持卡、世嘉6键手柄，50元/只；超任手柄60元/只。

办理各类游戏机、卡、光盘的交换、代销、订购、邮购、批发业务，办理各类街机、游戏板的批发业务。

地址：北京市东城区交道口南大街6号，电话：(010)4078068，邮编：100007
联系人：陈雅清
分销处：北京燕化商业大楼一层化三经营部

上海永恒电子电器有限公司
——上海的游戏专营之星

96年惊人举动！底价出击！

▲专业经销：小霸王学习机，游戏卡，小教授立体机+学习机2合1及各种立体卡，原装、组装世嘉机，原装超任及配套磁碟机。日本原装：世嘉土星、松下3DO、索尼PS机及相关的VCD卡和对应的游戏。原装Game Boy及原装Game Gear。

以上产品由本公司独家保修，均以批发价格零售。

▲办理各种游戏卡带和原版光碟出租及贴换业务。（只限上海地区）

▲本公司全国邮购部欢迎各地客户批发、邮购及索价（来函请寄1元邮资），来信必复。

公司的宗旨：
尽心为广大顾客服务、保证优质低价。

地址：长寿路600号 邮编：200060
联系人：周伟 电话：(021)62777339
开户行：中国农业银行上海普陀支行
帐号：3393长寿路营业所08050165150



哈尔滨



天缘

上天安排有缘相逢

♥专营：MD.SFC.SS PS.3DO.SNK.PC及软件、周边设备维修。
♦主机现货 ♠软件齐全
♣批量面议
★地址：哈尔滨市道里区大安街26号
✤负责人：王军
✆电话：0451-4649077
✉邮编：150010

索取价目表附2元成本费

任天堂与我

(Nintendo and me,原载美《父母》杂志)

作者:罗伯塔·依斯拉罗夫 译文:黄明

对孩子们而非成年人而言,电子游戏究竟是九十年代的洪水猛兽还是无害的娱乐活动?或许一位美国母亲的看法能给我们这些初为父母者有所启迪。

----译者

周末的晚上,我们全家在当地的必胜客(意大利馅饼店)预定了晚餐。等候就餐的时候,五岁的爱子杰克凑上前来,询问能否让他兄弟俩在厅前的电子游戏机上玩一会儿。这使我十分惊讶,与丈夫交换了一下眼神,我们几乎同时领悟到其中的微妙变化。在此之前,小杰克还只是与11岁的长兄"本"一起享受着家中那个电子传教士(特指电子游戏机----译者注)的乐趣。而今晚,在众目睽睽之下,却要接受《超级街霸》的挑战。

"好吧!我给你俩每人半美元,"我对本与杰克说,"钱用光了以后,你们还能控制自己的情绪,吃完饭还可再去玩一会儿。"

眼下,电子游戏机真是无所不在,百货公司、冷饮店、快餐厅,还有各式连锁店里,如雨后春笋般迅速蔓延开来,尤其对家庭的渗透,更是令人难以置信。大约在五年前,本在朋友家结识了雅达利、任天堂。打那以后,本一直梦想着能拥有一台自己的游戏机。尽管丈夫犹豫不决,而我却极力反对。在我看来,游戏机是毒蚀孩子心灵的精神鸦片;是个时间的吞食者;是益智性娱乐的天敌;还是个掠夺钱财的猛兽。为此,我曾试图让本回心转意。我对他说:"游戏机就像一朵美丽、盛开的花,一旦采下来,它就会枯萎、死亡。"

本却俨然一名评论家,用激动的口吻滔滔不绝地反驳着我的观点。谈话间,他列举了大量的游戏术语,什么"关"、"等级"、"空中世界"、"关底头目"等等,说实话,我差点被他给说服了。但我仍然坚持着自己的观点。记得在一次晚餐时,好奇心使我再一次与本交谈,"马利奥兄弟是马利奥和罗基吗?这就是说其中一个全名就是马利奥·马利奥了?"其实本心里很清楚,这并非关键所在,因为他渴望的是游戏机,而不是电子游戏的语言是否符合逻辑。我是不会用游戏的语言来表达的。

一个新的假期来到了,我的心理防线就像被击中的保龄球一样,彻底崩溃了——本终于有了一台世嘉机。

共享天伦之乐

杰克上气不接下气地回到桌前,两颊绯红,像是行乞一般将小手伸到我的面前,"再给我25美分吧,好不容易才玩到这儿,有25美分就能续关了。"我却坚持:"现在不行,馅饼已经送来了,要是听话,吃完饭你还能再玩。"

杰克万分不情愿地坐下来用餐,他一边抹着奶酪,一边描述着失利的情形。

我想,这些游戏对杰克有着巨大的吸引力。多数父母无论当初是如何强烈地反对游戏机,最终还是妥协了。我的一位密友最近向我透露说:"我们做出了让步,马休五岁生日那天,当他撕开生日礼物的包装,看到"任天堂"几个字,高兴地跳了起来,并跑过来亲吻拥抱了我们。这是我们头一次见到他这么高兴。"

我们的杰克也不例外,经过几个月来的争论,我们又一次妥协了。当我们把游戏机抱回家时,他的情形不言而喻。"说明手册在哪儿呢?"我一边对丈夫唠叨着,一边打开包装,杰克比我俩还忙。就在我俩翻阅着说明手册时,他已将机子接好,插上了《街霸Ⅱ》进入了角色。而另外两盒:一是随机奉送的《马利奥世界》,还有一盒,我俩公认"富于创造性与教育意义"的,同时寄予厚望的《马利奥画家》,仍躺在原处。

此时的杰克就像是上足了发条,拼命地按动着按键,独自沉浸在他个人的天地中。房间里不时传出那令我生厌的击倒声、撞击声、甚至是刺耳的嚎叫声,组成了一部《街霸Ⅱ》的乐章,而那些火爆的场面甚至比这些声音更糟糕。可杰克完全陶醉其中了。

大约一个小时后,杰克终于开口了:"妈妈,你来试试吧,我把《玛利奥兄弟》给换上了。"

我接过手柄,可一下子就完了,我反复试了几次,怎么也过不了第一关。人物的移动速度太快,根本就没有时间去考虑,"别灰心,你必须加强练习才行,"杰克用我教训他的口吻反过来说我,"对于你不能立即掌握的东西就更要有耐心,一天练几百次才行。"我必须承认听到他这么讲,我的确非常高兴。

游戏时间的长短

"我吃完了!"杰克把最后一块馅饼塞进嘴里并咕哝着,本也附着说:"我也吃完了,再给一美元

吧！”

“不行，只能50美分，”因为我知道他俩一个币就能玩很长时间，“我们可不想在这里过夜。”

“那就给75美分，怎么样？”

我懒得再和他俩争辩，游戏真是个难以抵制的诱惑，它使孩子们不自觉地忘却了时间的流逝。“可是妈妈，……”我每天都要听到十来次，“我可不能停，我都过了一半了”，“这是最后一关了”，或者“以前我从没见到过这个家伙。”

对于孩子们来说，电子游戏是他们的乐趣所在，就好比我酷爱读书一样，那是一个长久的伙伴，是一个挑战，一件期待的事情。这使我想到，假如有人剥夺了我读书的权利，我心里会是什么滋味呢？

我深信一点：强扭的瓜不甜。一种被忽略的爱好往往会在其它的方面猛地迸发出来。坦白地说，一定要注意这一点，也许这是个基本原则吧！我认为电子游戏作为一种活动，能培养我的孩子们学习到如何上进、竞争和自豪。我真心地希望他们能将学到的东西及时转化为有价值的追求。我必须承认这是最近才发现的。

在我家购买游戏机的同时，立下了一条规矩：每天只能玩一个小时，周末则可适当延长。孩子们勉强接受了这个时间的限定。实际上，每当他们听到我说“时间到了”时，他俩都是在无可奈何地叹气。我们不再购买新卡，而是租卡。我们夫妇总是对孩子们解释：电子游戏是学习娱乐的一种方式，而读书同样重要。我俩也希望孩子能与书为伴。“你要是不管，他们能玩上一整天。”孩子的祖母叹道，为此我作了一次实验。一天，我破例解除了规定，让他俩随心所欲地玩。结果怎样呢？他俩早饭后不久就开始玩了起来，一直玩到中午吃饭，累个头昏眼花。休息了一个多小时以后，继续再战。大约到了三点钟，他俩却摆弄起了“乐高(LEGO)”积木，骑小轮车，甚至读书画画。并没有人强迫他们停下来，这的确是一个令人兴奋的头号新闻。

品尝胜利的果实

吃完了馅饼，我们来到了门厅，远远看见本和杰克被孩子们拥在中间(女孩也喜欢电子游戏?)，本独自控制着操纵杆，脸上显现出专注的神情。又有几位父母走了过来，显然在等他们的孩子。“就没有静一点的游戏吗？”一位母亲凑过来问我。怎能没有呢？我家就有许多这类节目，例如：《俄罗斯方块》，一种富于创造性的，俄罗斯人古老的游戏，它使得几何图形有了灵气。这是我最喜欢的节目。当然还有《索尼克》系列(也译为《音速刺猬》)等，都是些技巧性节目。其实，我的孩子们也玩这类游戏，但并不太喜欢。他们喜欢的是些格斗类游戏，如：《真人快打 II》、《街霸》等，而《超级街霸 II TURBO》是今晚大显身手的游戏。突然间，画面变了，同时响起了凯旋曲。这些很难对付的男孩们马上变得平静起来，可以说是目瞪口呆。本已经清版了。“太棒了！”杰克晃动着脑袋大叫着。

“就和我青年时代打篮球的感觉差不多”，丈夫一边坐进汽车一边对我说，“总有一个家伙是胜者，这是不是太可恶了！”他又说道：“这能使本的感觉好一些！”

本坐在车的后排，仍沉浸在那胜利的喜悦之中，“我仍然记得第一次看到任天堂的情景，”他说道，看上去他在回想着胜利。

“妈妈，您小时候有任天堂吗？”杰克问道。“没有，那时游戏机还没有发明呢！”两个孩子用同情而遗憾的目光注视着我，“不过那时也很不错呀，”我努力使他俩相信，“我们有我们的乐趣。”看得出来，孩子们并不相信我说的一切。

附：美国成年人喜欢的游戏

著者：基士华

在美国，三分之一以上的家庭拥有了游戏机，随着称为游戏小子(Game Boy)等掌机的出现，孩子们等候接替父母玩游戏已屡见不鲜了。父母亲都喜欢哪类游戏呢？维亚空新媒体公司(Viacom New Medin)市场营销部副总裁尼尔森说：“解谜类、复杂的体育类游戏在成年人中销售比较好。”

下面列举一些成人所喜欢的游戏：

一、解谜类：

1. 俄罗斯方块(TETRIS);
2. 俄罗斯方块2;
3. 字母俄罗斯方块(WORDTRIS);
4. 立体俄罗斯方块(COLVMVS);

二、体育类：

1. 斯坦雷杯职业冰球赛(NHL STANLEY Cup);
2. 世界职业棒球系列赛(WORLD SERIES BASE BALL);
3. 95年度全明星橄榄球(NFL FOOTBALL'95 STARRING JOE MONTANA);

三、仿真类：

1. 北极星(LOADSTAR,THE LEGEND OF TULLY BODINE);
2. 银河战士(SUPER METROID);
3. 模拟城市(Sim City)。

苏州港龙电器商店

地址:民治路11号　邮编:215006

世嘉土星:3150元 手柄(原装):390元 记忆卡:390元 VCD解码卡:1800元

索尼PS:3100元 手柄(原装):390元 记忆卡:290元 土星格斗摇杆:350元

松下Ⅱ型3DO:2600元 手柄(组装):190元 VCD解码器:1900元

高士达3DO(内置VCD解码器):4200元 NTSC---PAL制转:390元

SEGA GG**掌机**:990元 NEC GT**掌机**:1100元

任天堂GB掌机:450元 GB放大镜:30元 GB外接电源:20元 GT外接电源:100元 220V-110V火牛:100元

SEGA MD机:590元(送卡泡泡龙)

超任机(日版)+博士Ⅶ磁碟机:3190元

博士Ⅶ磁碟机五台以上批发,
价格从优,欢迎面议!

土星最新软件

VR战士Ⅱ,格斗精品,SEGA公司九五年十二月一日发行,街机移植,690元/片

VR战警,射击精品,SEGA公司九五年十一月二十四日发行,890元/片(带VR枪)

卒业Ⅱ,育成型SLG,山河社制作,SEGA发行,名作系列,590元/片

结婚,育成型SLG,卒业的续篇,九五年十二月发行,别具一格的游戏,650元/片

魔法骑士,SEGA制作发行,卡通作品精髓的再现,三大PRG之一,590元/片

阳光战士,SEGA制作发行,全CG作品,光明游戏系列,三大RPG之一,490元/片

哥吉拉之列岛震憾,SLG,450元/片;海底大战争,STG,590元/片

索尼PS最新软件

藤丸地狱变,SRPG,SONY制作发行;BEYOND THE BEYOND,RPG,SONY制作;

极速赛车Ⅱ,RAC,街机移植之名作;幻想水浒传,RPG,KONAMI制作,正统RPG;斗神传Ⅱ,格斗精品,TAKALA制作;

3DO最新软件

剑与魔法,正统派RPG,3D立体画面;梦幻特警,AVG,KONAMI制作,2枚CD装;

沉船遇难记之破难船,真人出演之大型 AVG,影像与CG结合的完美杰作,4枚CD装;

史前赛车,RAC,恐龙霸王,格斗ACT,(95'最新游戏作品,独特新颖)

SEGA MD卡带年末优惠销售

梦幻之星Ⅵ(原装),RPG,198元/片;信长野望全国版(原装),SLG,249元/片

恐龙兄弟Ⅱ(原装),SLG,198元/片;太平记(原装),SLG,69元/片

大混战(原装),SLG,99元/片;

另有多种优惠节目,欢迎来函来电垂询!

本店保持软件多、快、新、全的一贯风格,每月均有最新软件推出,目前本店拥有大量各次世代机种之软体,品种、内容精彩纷呈,无法一一尽录,业已备齐各机种软件详尽目录,欢迎来函索取,来信请写清回邮详细地址、邮编、姓名,请勿在信中夹寄现金,遗失本店概不负责!

以上均可邮购,款到三天内发货(邮费另计),批发价格从优.

地址:苏州市民治路11号,

港龙电器商店

收款人:叶威✦电话:(0512) 5242655
香港联系人:叶华✦电话:(00852) 26695947
开户银行:中信实业银行苏州分行
帐号:704--01226280002

游戏世界尽在手

索尼游戏站(PS)强力手柄

这是为索尼游戏站按手形仿真设计的专用手柄，是具有发光屏显示及其他特殊功能的控制器。



世嘉土星手柄

这是为土星机专门设计的，具有连发及加强功能的手柄。



世嘉土星黑色摇杆

这是为土星机模仿街机操作类型而设计的，使你获得更为理想的操作感受。

3DO 强力手柄



这是为 3DO 专门设计的，操作需 6 键控制的热门格斗类游戏专用手柄。

美版超任强力手柄



这是为美版超任设计的原历透明手柄。

游戏小子专用套件

这是为 Game Boy 特别设计的套件，可使你获得更为理想的音响，更加宽阔的视野，更为方便的操作，不妨来一个试试！


包青天
96
卡聖
荣誉出品
超级立体画面
动作版
环回立体声
任天堂机专用
国内统一刊号:CN11－3450/TP
定价:4.90元